

MUNDO DO

CD-ROM[®]

Informática Prática e Descomplicada

PHOTODRAW 2000

Crie os seus próprios postais com o novo programa de desenho da Microsoft

Inove!

FormTool 97

Construa os formulários que precisa a partir de 450 modelos já prontos e personalizados

Anúncios

Saiba como comprar e vender pela Internet

Dicas do Word

Aprenda a colocar imagens, tabelas e gráficos nos seus textos, para dar-lhes um ar mais profissional

Moto Racer 2

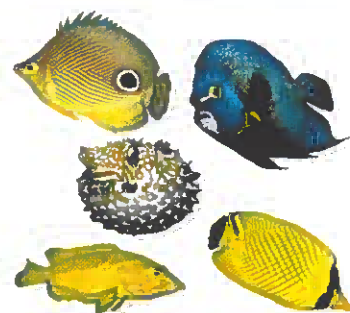


Dispute pegadas
incríveis com os
pilotos brasileiros

Carregue no acelerador e atinja os 300 Km/h em duas rodas

Thunder Brigade

Defenda o seu território dos ataques inimigos ao comando de um tanque futurista e ultra-equipado



Aquário

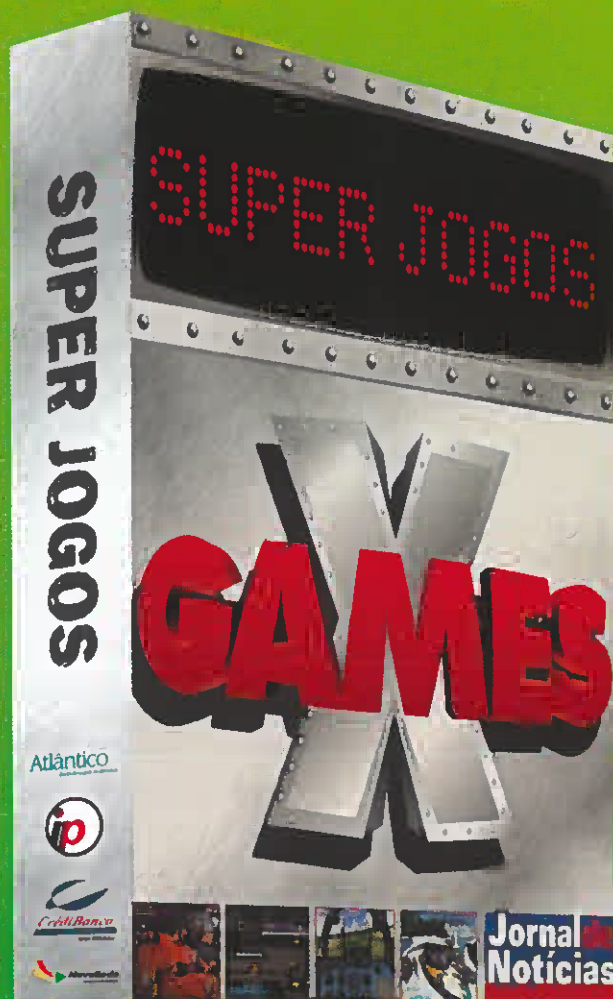
Instale o Screen Saver que está no CD-ROM e transforme o seu monitor num relaxante aquário em 3D



Mensal
Ano 3 N.º 29
Março 99
950\$00 / 4,75 €

JOGOS SUPER ANIMADOS. A COMEÇAR PELO PREÇO, QUE ANIMA QUALQUER UM.

**AOS
DOMINGOS
COM O JN
POR APENAS
+ 600\$**



COLECCÃO JN X-GAMES. 12 SUPER JOGOS EM CD-ROM. OFERTA DE 15 DIAS DE INTERNET TOTALMENTE GRÁTIS.

Aos domingos, de 7 de Fevereiro a 25 de Abril, não perca os 12 jogos da Colecção JN X- Games. São 12 CD-ROMs com super jogos, repletos de acção e boa disposição, para toda a família. Simuladores, estratégia, aventura. É só escolher: está tudo lá. Para além disso, a Colecção JN X-Games oferece-lhe ainda 15 dias de navegação pela Internet, inteiramente grátis. Tudo isto, aos domingos na sua banca, por apenas mais 600\$00 com o JN. SPEEDBOAT ATTACK (07.02) WRECKIN CREW (14.02) MARS TAXI (21.02) ARA (28.02) PROST GRAND PRIX (07.03) FREDDY (14.03) ROAD KILL (21.03) UFO (28.03) HIND (04.04) ASHES TO ASHES (11.04) FX TURBO FIGHTER (18.04) SWARM (25.04)

DE 7 DE FEVEREIRO A 25 DE ABRIL.

**Jornal de
Notícias**

MUNDO DO CD-ROM

Informática Prática e Descomplicada

MARÇO 99

DIRECTOR-GERAL: Paulo Ferreira

EDITOR: Alberto Dinis

ARTE: Paulo Casiro

SUORTE TÉCNICO: Ricardo Fernandes
Tel: 351.1 - 721 73 71 / Fax: 351.1 - 727 36 89

PRODUÇÃO DO CD-ROM
Europa Multimédia

O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos separadamente. A Editora Volta ao Mundo não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

As reportagens desta edição reproduzidas da Revista do CD-ROM são Copyright da Editora Europa Ltda, Brasil, 1999. Todos os direitos reservados. Para mais informações sobre a Revista do CD-ROM ou outras publicações da Editora Europa, contactar via World Wide Web www.europanel.com.br

PUBLICIDADE: Helena Ponte, coordenadora
Cláudia Martins, secretária
Tel: 351.1 - 721 73 30 / Fax: 351.1 - 727 23 95

PROPRIEDADE
VOLTA AO MUNDO - Editora de Publicações, SA



DIRECTOR-GERAL: Paulo Ferreira

ASSISTENTE DE DIRECÇÃO: Helena Abreu

DIRECTOR DE PUBLICIDADE: Luís Ferreira

DIRECTOR ADM. FINANCEIRO: Miguel Faustino

DIRECTOR DE PRODUÇÃO: António José Carvalho

DIRECTOR DE CIRCULAÇÃO: Pedro Melo

DESENVOLVIMENTO DE PROJECTOS: José Jaime Costa

INVESTIGAÇÃO E PESQUISA: Cristina Carita

MARKETING: Ana Barbado

ASSINATURAS: Rita Cerdeira
Tel: 351.1 - 721 73 73/4; Fax: 351.1 - 727 36 89
Atendimento ao assinante das 9h00 às 13h00

PRODUÇÃO: João Paulo Pires e Juvenal Carvalho

SEDE, SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS,
REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Carlos de Oliveira, 3, 2º - 1649-012 LISBOA
Tel: 351.1 - 721 73 00 / Fax: 351.1 - 727 23 32
E-Mail: voltaaomundo@mail.telepac.pt

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.

PRÉ-IMPRESSÃO
V.J. - Fotocomposição, Lda.
Rua Bernardino Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Avenida Grafica, Severo Ochoa, 5,
28914 Leganés, Madrid - Espanha

PAPEL MIOLO: Galene Brito 70gr
Fornecido por Forest Alliance Ltd.

EMBALAGEM: Transborra, Lda - Tel: 01 - 426 74 50

DISTRIBUIÇÃO: VASP, Lda.
Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

Revistas da Editora VM: VOLTA AO MUNDO, MUNDIAL,
MUNDO DO CD-ROM, VIAGENS, EVASÕES, VS - VIVER COM SAÚDE

Depósito legal n.º 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social
n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Tiragem: 30 000 EXEMPLARES



INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUALQUER MEIOS

AO LEITOR

Muitos não o sabem, mas a génese da Internet remonta ao tempo da guerra fria, na década de 70. Por essa altura, os americanos criaram uma rede de computadores cujo funcionamento baseava-se na interligação de vários terminais em rede, por forma a garantir que quando um deles fosse destruído os outros continuassem activos. Esta estrutura foi inventada pelos americanos para funcionar como suporte de apoio à prevenção de um eventual ataque soviético. Hodiernamente, a guerra fria já não existe, mas a rede continua a vigorar, não com preocupações de índole militar mas como um instrumento de utilização geral. De facto, nos tempos que correm a Internet assume-se como o centro de convergência da comunicação moderna, o elemento potenciador do desenvolvimento humano. Pensar o futuro sem atender às infinitas potencialidades do mais espectacular meio de comunicação já inventado é retroceder no tempo e negar a nossa condição de seres racionais dotados da capacidade de pensar. Sem Internet o Mundo de hoje não é Mundo e a vida jamais será vida.

Uma das muitas vantagens da rede mundial de computadores é permitir ao errante internauta procurar e encontrar tudo o que precisa e quer. Foi a pensar em todos os nossos "navegantes" que fizemos um artigo no qual fornecemos as melhores sugestões para encontrar classificados na Internet. O que pretendemos com esta e todas as outras matérias que dão corpo a mais uma edição da revista é ajudar os leitores a satisfazer as suas necessidades, porque entendemos ser esse o princípio orientador de uma publicação. É pois por isso que fornecemos sempre toda a informação da forma mais simples e prática, tanto mais que, hoje em dia, no simplificar é que está o ganho.

Alberto Dinis

voltaaomundo@mail.telepac.pt

SUMÁRIO N.º 29

Dicas e Truques	4
Upgrade	6
Como Usar o seu CD-ROM	12
Aplicativos	14
Lazer	24
Jogos	32
Guia do CD-ROM	42

ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 73 71 (14:00 às 16:00 horas, dias úteis)



(01) 721 73 71



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1649-012 LISBOA



FAX (01) 727 36 89



Endereço Electrónico: voltaaomundo@mail.telepac.pt

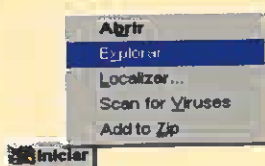
Dicas &

DICAS DOS LEITORES

PAINEL DE CONTROLO RÁPIDO

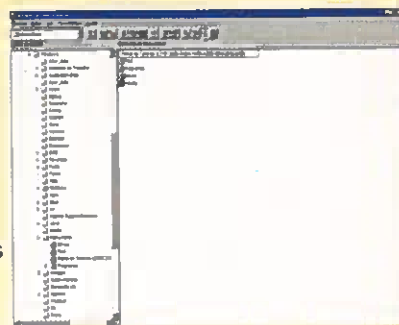
Segundo as instruções enviadas pelo leitor **João Carlos Lima**, de **Aveiro**, é possível aceder rapidamente a todas as configurações do *Painel de Controlo* com um simples clique no menu *Iniciar*, ao invés de entrar em todos os submenus. Acompanhe os passos seguintes:

- 1 Clique em *Iniciar* com o botão direito do rato. Selecciona *Explorar* e, na janela que se abre, vá ao menu *Ficheiro*, escolha *Novo* e, em seguida, *Pasta*.



- 2 Agora, escreva este nome para a nova pasta: **Painel de Controlo.**{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}

- 3 Dê OK, feche o *Explorador do Windows* e pronto. Agora, abra o menu *Iniciar*: um ícone chamado *Painel de Controlo* foi criado. Para aceder rapidamente a todas as opções basta clicar sobre ele.



Som no PC

Numa edição da revista Mundo do CD-ROM li que era possível reproduzir o som do PC numa aparelhagem. Agora, gostava de saber se há possibilidade de fazer o contrário, ou seja, introduzir um som no PC e fazê-lo sair nas colunas do computador.

Francisco Gomes
Ourém

Esta operação é perfeitamente viável e pode ser muito útil para gravar músicas no PC. O procedimento não tem segredos, mas é necessário possuir um cabo do tipo

RCA – mini stereo. A ponta com os dois *jacks RCA* deve ser ligada na saída da fonte de áudio, identificada por *OUT*, ou, então, na saída *REC OUT* de um amplificador ou *receiver*. A ponta com o *plug Mini Stereo* deve ser ligada na entrada *LINE IN* da sua placa de som, indicada na parte traseira do PC ou no manual de instruções da placa.

Depois de fazer isso dê um duplo clique no ícone do altifalante que está na *Barra de Tarefas* e regule o volume do item *Line-In*. Pronto, agora basta ligar a sua fonte de áudio para reproduzir ou gravar sons no PC.



Ícones BMP

Sei que os ficheiros dos ícones têm extensão .ICO. No entanto, gostava de saber se os ficheiros com extensão .BMP que aparecem como pequenas imagens também podem ser usados como ícones. Também gostava de saber se os protectores de ecrã são os ficheiros que têm extensão .SCR.

Sónia Araújo
Fundão

Os ficheiros com extensão *.BMP* também podem ser utilizados como ícones dos atalhos que se criam. Para mudar o ícone de um atalho, clique com o botão direito do rato sobre ele, vá à opção – *Propriedades do menu* – que

Truques

aparece e, depois, clique no botão *Mudar ícone*. Em seguida, basta clicar em *Procurar* e localizar o ficheiro *.BMP* que deseja utilizar. Dê *OK* e pronto. O tamanho da imagem é ajustado automaticamente. No caso dos protectores de ecrã, os ficheiros a eles correspondentes são indicados pela extensão *.SCR*. Para utilizar um deles basta clicar com o botão direito na *Área de Trabalho* e, depois, carregar em *Propriedades*. Em seguida, escolha o ficheiro *.SCR* na área *Protecção de ecrã* e, depois, clique em *Aplicar*.

Disco rígido de 6,4 GB

Qual é o procedimento necessário para que o Windows 98 reconheça um disco rígido de 6,4 GB sem ser preciso partiçioná-lo em discos de 2 GB? É possível fazer isso ou tenho mesmo de criar partições no disco, como acontece no DOS?

**Daniela Paixão
Cascais**

No antigo Windows 95 e no DOS o sistema de ficheiros que gere a gravação e a leitura dos ficheiros no disco rígido é o *FAT 16*, cuja capacidade máxima é de 2 GB, o que torna necessário fazer a divisão de discos maiores em pedaços menores. Já o Windows 98 tem

um novo sistema de ficheiros chamado *FAT 32*, que permite a utilização de discos com até 2 TB (*Terabytes*, o equivalente a 1 000 GB). Para usar a *FAT 32* é preciso fazer várias configurações no sistema. O Windows 98 traz um aplicativo que permite fazer automaticamente a transformação



do *FAT 16* para *FAT 32*.

Porém, esta operação só é aconselhável a utilizadores avançados. Por isso, se não tiver experiência em informática, contrate um técnico para efectuar essa tarefa.

Envie as suas dicas e dúvidas para:

Fax: (01) 727 36 89

E-mail:
voltaaomundo@mail.telepac.pt
Endereço: Mundo do CD-ROM
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º
1649-012 LISBOA

DICAS DA REDACÇÃO

ÍCONES MAIS BONITOS

Se é utilizador do Windows 98 pode alterar os ícones padrão de pastas, ficheiros, e até da *Área de Trabalho*, os quais, em geral, são pouco atraentes, por outros mais interessantes e em três dimensões. E o melhor de tudo é que esses ícones já estão incluídos no Windows num ficheiro especial. Por isso, basta substituí-los. Para substituir os ícones da *Área de Trabalho* por outros novos clique com o botão direito do rato no ecrã, vá a *Propriedades* e, depois, carregue em *Efeitos*. Em seguida, clique no ícone que quer modificar e vá a *Mudar ícone*. No campo *nome de ficheiro* substitua – se for caso disso – a expressão *shell32.dll* por *cool.dll* e verá que vai aparecer uma nova relação de ícones. Escolha o que deseja e dê *OK*.

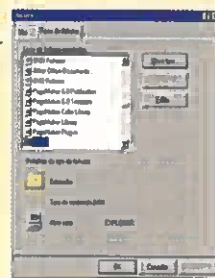


MUDAR OS ÍCONES DAS PASTAS

Sabia que é possível alterar o ícone amarelo usado para identificar as suas pastas no *Explorador do Windows*?

Seguindo as instruções abaixo descritas pode escolher outro ícone para as suas pastas. Acompanhe:

1 Abra o *Explorador do Windows*, clique no menu *Ver* e, depois, vá a *Opções*. Em *Tipos de Ficheiros* localize e seleccione o item *Pasta* na lista que aparece.



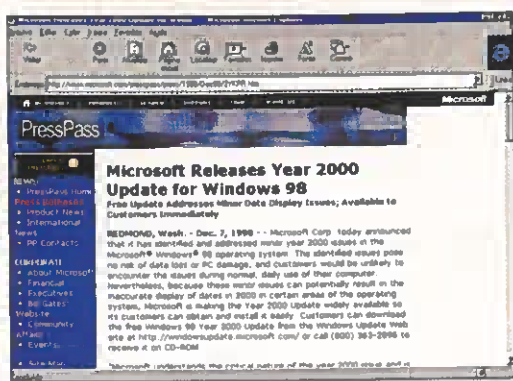
2 Clique no botão *Editar* e, depois, em *Alterar ícone*. Pronto, agora pode escolher outro ícone ou até usar os seus ficheiros de ícones. Depois, basta clicar em *OK*, para que todas as alterações sejam feitas.



Fique por

Actualize-se aqui com as principais notícias da informática em Portugal e no Mundo, e fique por dentro de tudo o que está a acontecer.

“Bug” do milénio



À medida que os dias deste ano vão passando sobem de tom as preocupações com o tão badalado *bug* do milénio. Até o mais incauto dos cidadãos já ouviu falar deste

problema e, um pouco por todo o Mundo, as manifestações de ansiedade e apreensão pelo que possa eventualmente acontecer na noite de 31 de Dezembro de 1999 para 1 de Janeiro de 2000 sucedem-se. Porém, há situações que apanham tudo e todos desprevenidos. Desta feita, até a equipa de *mister* Bill Gates conseguiu bater o seu próprio recorde de surpresa, ao anunciar que o novel *Windows 98* tem o *bug* do milénio. Depois desta inesperada revelação os responsáveis da *Microsoft* afirmaram que para solucionar o incómodo problema da incompatibilidade com a passagem para o ano 2000 é necessário fazer um *upgrade* ao sistema. O mais estranho de tudo é que esse *upgrade* só está disponível na *Internet* e apenas para utilizadores registados do *Windows*, ou seja, não vem incluído no *CD-ROM* do sistema operativo.

Parece incrível, mas a gigante da informática conseguiu produzir um "novo" sistema operativo que possui o *bug* mais falado de toda a história da informática. Todas as informações sobre este problema podem ser consultadas em <http://www.microsoft.com/presspass/press/1998/Dec98/2YKPR.htm> (veja a captura do site na imagem).

Quem não ficou nada abalado com esta situação foi Bill Gates, pois, mesmo com este erro, a sua empresa continua a facturar milhões de contos tendo, inclusive, registado em 1998 um aumento de receitas na ordem dos 25% em relação a 1997.

Loja postal dos CTT

A partir de agora já não há necessidade de se estar sujeito ao horário das estações de correio para adquirir-se o que se pretende. Esta situação é possível graças à criação por parte dos CTT de uma loja postal, em <http://www.ctt.pt>, que funciona 24 horas por dia e na qual é possível adquirir sobrescritos pré-franquiados, caixas de selos auto-adesivos, saquetas almofadas e de segurança, postais ilustrados, entre outras coisas. Desde que cada cliente faça encomendas no valor mínimo de 10 mil escudos, os CTT comprometem-se a entregar o respectivo correio no seu domicílio sem qualquer custo adicional para si e com pagamento contra reembolso. Numa fase posterior, também deverá ser possível pagar com cartão de crédito. Além disso, os clientes que quiserem podem aderir ao serviço que permite registar os seus dados pessoais, que ficam arquivadas e facilitam o processo em posteriores encomendas.

Os CTT garantem total segurança e privacidade na protecção dos dados necessários para fazer uma compra.



dentro

A polémica está de volta



A pesar de toda a polémica em que a primeira versão de *Carmageddon* esteve envolvida, a SCI não se coibiu de lançar uma nova sequência, que promete ter ainda mais impacto. Para quem não sabe ou já se esqueceu o objectivo

deste jogo é atropelar o máximo de peões possível, sendo que "passar a

ferro" crianças e mulheres grávidas dá direito a pontos extra. A nova versão chama-se *Carmageddon II Carpoolypse Now* e proporciona ao jogador ainda mais proezas. Ao volante de um dos 40 fantásticos bólides tudo é permitido para, como é óbvio, acabar com a vida de crianças, velhinhas e até de animais. Nesta segunda versão ganha-se dinheiro, que é utilizado na melhoria do carro. Além disso, também é possível destruir edifícios e até um zoológico.

A banda sonora é da autoria dos Iron Maiden e *Carpocalypse Now* também pode ser jogado em rede. Em Portugal a distribuição deste jogo está a cargo da Inforjogos – (01) 812 84 45 – e qualquer boa loja de informática já o tem exposto nas prateleiras.

MP3 Portátil

A Diamond Multimedia já lançou a nível mundial o primeiro MP3 player portátil. O novo aparelho é menor que um walkman, foi baptizado com o nome de *RIO PMP300* e pode reproduzir músicas gravadas no formato sonoro MP3 – no CD-ROM desta edição temos cinco músicas neste formato.

As músicas gravadas em MP3 transformaram-se na nova mania dos utilizadores da Internet, principalmente devido à sua alta qualidade e reduzido tamanho: cinco minutos de música ocupam cerca de 3 MB de espaço. Mas, por enquanto, estão a provocar enormes dores de cabeça às editoras, uma vez que, assim, a pirataria de música tornou-se muito mais fácil. No entanto, já existem sites oficiais onde se pode fazer downloads de ficheiros MP3. Num futuro não muito distante



a ideia é que se possa comprar o álbum do artista preferido pela Internet, bastando para tal fazer download dos respectivos ficheiros.

O aparelho traz um software chamado *Jukebox MP3*, que permite gravar músicas no formato MP3 a partir da drive de CD-ROM ou da entrada de linha da sua placa de som, mantendo-se, em ambos os casos, alta qualidade e fidelidade sonoras. Depois de comprimir as músicas com o programa, ou após copiar os ficheiros MP3 pela Internet, pode transferi-los para o *RIO*, através de um cabo de porta paralela (a mesma da impressora). O aparelho tem capacidade de 32 MB, o que corresponde a cerca de 60 minutos de músicas gravadas em MP3.

Até ao fecho desta edição não tínhamos conhecimento da existência deste aparelho à venda em Portugal, mas, a qualquer momento, ele deverá chegar às nossas boas lojas de informática.

Classificados

Saiba como comprar e vender desde veículos a imóveis, ou até encontrar emprego nos classificados da Internet.

Existem muitos sites de classificados na Internet. Para os encontrar, comece por usar os motores de procura, que também são úteis quando se pretende pesquisar o preço de produtos antes de se fechar negócio.

Compra, venda, troca, aluguer ou qualquer outro tipo de operação. Tudo isto pode ser feito sem gastar nada, utilizando a Internet. Os classificados da rede mundial de computadores são uma boa opção para quem deseja negociar qualquer coisa. Além da maior parte deles ser gratuita, existem em quantidades razoáveis, o que facilita a sua pesquisa e permite comparar preços. Existem páginas especializadas em imóveis, veículos, animais, emprego e muito mais. Fazer os anúncios e pesquisá-los nas páginas não é nada complicado, mas preferimos dar-lhe algumas dicas, para facilitar ainda mais a sua tarefa.

Simplificar

Abaixo, pode verificar uma lista com diversos sites seleccionados, os quais

dedicam-se ao serviço de classificados na Internet. No entanto, estes são apenas alguns exemplos das muitas páginas que marcam presença na rede. Quando estiver a procurar algo, uma boa forma de começar a sua pesquisa é ir aos motores de busca. Assim, se for um classificado internacional, experimente, por exemplo, o Yahoo! (<http://www.yahoo.com>) ou o Altavista (<http://www.altavista.com>). No



ENDEREÇOS SE

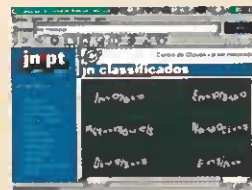


Correo da Manhã
<http://www.correiomanha.pt>

O site deste jornal disponibiliza a secção de classificados de cada edição. A pesquisa pode ser feita por secção. Os pequenos anúncios da edição de papel têm direito a constar gratuitamente na versão electrónica, por igual período de tempo.

Ocasião
<http://www.ocasio.pt>

Página do semanário totalmente dedicado aos classificados. Na versão on-line pode consultar-se todos os anúncios, mas alguns não têm os respectivos contactos. É possível anunciar sem pagar, desde que não se utilize mais de 25 palavras.

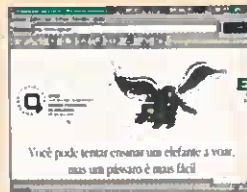


Jornal de Notícias
<http://www.jn.pt>

Pode ler aqui a secção de classificados do maior jornal diário português. A pesquisa dos anúncios é muito fácil: basta escolher a secção e a zona que quer, para que os respectivos classificados apareçam, desde que existam, como é óbvio.

Egor
<http://www.egor.pt>

Destina-se a todos os que procuram emprego. Além de consultar cada uma das oportunidades de carreira e responder imediatamente a cada anúncio, também há possibilidade de mandar, gratuitamente, por e-mail, o curriculum vitae e esperar que a sorte lhe bata à porta.



os na rede



possibilidade de comparar preços, o que permite ponderar melhor a situação antes de fechar negócio.

Anunciar

Grande parte das páginas permite que se anuncie gratuitamente. Para que tal seja possível, basta preencher os formulários *on-line* que estão nos respectivos *sites*. No entanto, há locais onde os anúncios só são gratuitos se não excederem um determinado número de palavras. O meio utilizado para resposta é o *e-mail*. Por esse motivo, é aconselhável que não divulgue o seu endereço particular, tanto para manter a sua privacidade como para evitar um congestionamento da sua caixa de mensagens. Uma boa solução é criar um *e-mail* – em <http://www.hotmail.com>, por exemplo, pode obter o seu endereço gratuitamente.

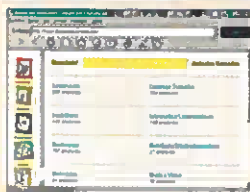
Por fim, quando anunciar algo, inclua o preço e os dados de cada item. Essas indicações facilitam a pesquisa de quem está a procurar, o que aumenta as suas hipóteses de ser bem sucedido.

Quando quiser colocar um anúncio na Internet crie um e-mail específico para as respostas. Assim, não perde a sua privacidade e evita o congestionamento da sua caixa de mensagens.

caso de andar à procura de anúncios nacionais a melhor solução é pesquisar no *Sapo* (<http://www.sapo.pt>) ou no *Aeiou* (<http://www.aeiou.pt>). Outro bom ponto de partida são os *sites* dos jornais – na lista abaixo, estão três exemplos de jornais que disponibilizam *on-line* secções de classificados.

Uma das marcas distintivas da procura de classificados na *Internet* é a

LECCIONADOS

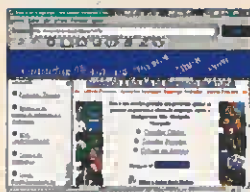
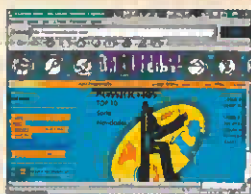


Anúncios Ilustrados
<http://www.despodata.pt/mercado>

Uma base de dados com anúncios divididos por secções. Quem estiver interessado num anúncio pode responder logo para o *e-mail* do anunciante. Para anunciar gratuitamente, cada texto não pode ultrapassar 300 caracteres.

Klassificados
<http://www.klassificados.com>

Consultar e inserir anúncios à borla são duas possibilidades deste serviço, que possui uma mais-valia: pode deixar-se um contacto, para quando existir um anúncio do interesse dessa pessoa ela ser avisada por *e-mail*.



Bolsa de emprego
<http://www.terraviva.pt/bilene/1475>

Serviço gratuito de procura e oferta de emprego. A base de dados existente possui um número considerável de anúncios e é actualizada com frequência. A consulta é fácil e pode ter resultados muito gratificantes.

Anúncios de graça
<http://www.softema.pt/ag>

Comprar, vender, trespassar, trocar, alugar, enfim, tudo o que é habitual num serviço de classificados está aqui presente de forma gratuita, tanto para consultar como para anunciar. A pesquisa pode ser refinada quer por secção quer por uma das setes categorias existentes.



Use melhor

Aprenda a usar recursos do Word que podem deixar o seu texto mais bonito e tornam a leitura muito mais agradável.

Além de ser uma ótima ferramenta para produção de textos, o Word permite inserir imagens, tabelas e até destacar partes importantes de textos, o que confere, naturalmente, um ar mais profissional aos seus trabalhos.



Grças a algumas ferramentas muito simples que vêm incluídas no Word, pode inserir tabelas, seleccionar partes do texto, incluir figuras e colocá-las onde quiser. Tudo para que os seus textos fiquem muito mais atraentes, fáceis de ler e com um aspecto bastante profissional. Veja, a seguir, como utilizar estes recursos.

Destacar textos

O Word oferece diversas ferramentas úteis para destacar partes de textos. Os comandos mais conhecidos para fazer isso são o *negrito*, *sublinhado* e o *itálico*, mas existem outras ferramentas bastante eficientes e que, aliás, criam um resultado diferente e bonito.

Quando for utilizar essas ferramentas deve, primeiro, seleccionar a parte do texto que será destacada. Para fazer isso, basta clicar com o rato no início da parte a ser seleccionada arrastando-o até ao fim desse trecho de texto, que fica coberto por um fundo negro.

Em seguida, basta escolher uma das ferramentas abaixo indicadas para destacar partes de textos:

Caneta colorida: se clicar no botão que tem o desenho de uma caneta – caso não o encontre, dê um duplo clique nas setas para a direita que estão no fim da segunda barra de ferramentas – a parte seleccionada será marcada com uma cor. A cor é escolhida por si na seta que está ao lado da caneta.



Mudar a cor do texto: quando se carrega no menu *Formatar* e, depois, na opção *Tipo de Letra*, aparece uma janela com todas as configurações do tipo de letra do texto que estiver seleccionado. Basta, então, escolher a cor desejada, no campo *Cor*.



Trocar de fonte: na própria barra de ferramentas existe um campo no qual pode mudar a fonte, ou seja, o tipo de letra. Basta seleccionar uma parte e escolher uma fonte com nome diferente, no campo *Tipo de Letra*.

Limites: com os comandos de edição de limites é possível marcar o texto e colocá-lo, por exemplo, numa caixa, para



r o Word

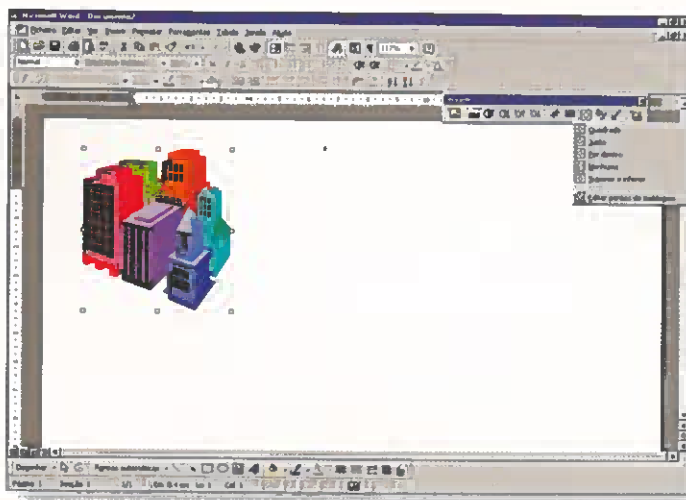
o destacar. O comando mais utilizado é o *Limite exterior*, que cria uma moldura rectangular à volta da parte do texto seleccionada.

Imagens

As ilustrações são muito importantes em qualquer texto, uma vez que tornam mais agradável a sua leitura. O Word permite incluir imagens e posicioná-las onde se quiser. Acompanhe os passos seguintes e aprenda a inserir imagens no meio de um texto.

1 Clique no menu *Inserir* e, depois, vá a *Imagem*. Seccione o ficheiro com a imagem a ser inserida e clique em *OK*. **Pormenor:** o Word não suporta todos os tipos de imagem. Por isso, os ficheiros devem ter extensão *BMP*, *PCX* ou *WMF*.

2 A imagem será inserida no local onde estiver o cursor de digitação.



Quando estiver a inserir figuras no meio do texto pode posicioná-las no local que quiser, utilizando recursos que já vêm com o próprio Word.

Para mover a imagem no Word 97 basta clicar no botão *Disposição do Texto*, que está na barra de ferramentas *Imagens* (imagem acima).

Já no Word 95 será preciso inserir uma moldura à volta da imagem. Para fazer isso, clique na imagem, vá a *Inserir* e, a seguir, carregue em *Moldura*.

3 Clique em *Sim* e a moldura será inserida. Agora, pode clicar na imagem e arrastá-la livremente.

TABELAS

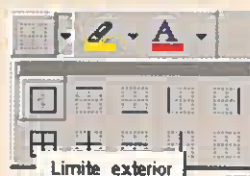
Fazer tabelas com textos e números no Word não tem nenhum segredo. Na barra de ferramentas do programa existe um botão chamado *Inserir Tabela*. Quando se clica neste botão aparece um quadro quadriculado que deve ser usado para determinar o tamanho da tabela a ser inserida.

Para escolher o tamanho clique no primeiro quadrado e arraste o rato. Quando atingir o tamanho desejado em linhas e colunas, solte o botão: a tabela será inserida no local onde estiver o cursor de digitação do Word.

A tabela é inserida sem limites e, portanto, só se verá uma marca pontilhada

que, de resto, não é impressa. Para colocar limites, seleccione com o rato toda a tabela – clique no seu início, arraste o rato até ao fim e solte o botão. Depois, carregue nos botões *Limite Externo* e *Limite Interno* da barra de ferramentas, para que os limites apareçam.

Nas tabelas, também pode ajustar o tamanho das colunas. Para fazer isso, basta seleccionar a coluna que deseja alterar clicando com o rato na linha inicial do primeiro campo da coluna. Em seguida, movimente a marca correspondente que aparece na régua que está na barra de ferramentas.



Como usar o



**Aqui encontra
as informações
necessárias
para usar
melhor o
CD-ROM da
revista. Para aceder a
qualquer uma das
secções, basta clicar na
opção desejada. Veja
agora os destaques.**

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95 E 98

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95 e 98. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

- 1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.
- 2 - Digite então D: \CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

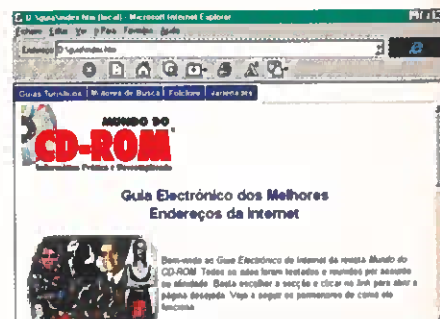
- 1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
- 2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o Windows for em inglês).
- 3 - Clique no item *Executar* (Run).
- 4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D: \ CDROM (ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM). Dê OK.
- 5 - Vai surgir um ecrã da Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão *Antes de Pedir Ajuda* é um FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) com respostas para várias dúvidas anotadas nas edições anteriores da revista. Além disso, também encontra aqui alguns aplicativos essenciais para executar os programas que vêm no CD-ROM e ainda três programas indispensáveis que vão facilitar o seu dia-a-dia informático: o *WinZip*, o *VirusScan* e o *PicaView*, sempre nas versões mais recentes.

GUIA INTERNET

Agora também encontra no CD-ROM uma versão electrónica do guia *Os Melhores Endereços da Internet*. Ela abre automaticamente a partir do seu navegador (*Internet Explorer* ou *Netscape*) e, para visitar os sites, basta clicar nos respectivos links.



ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, *Demos*, ou encomendados pela *Editora Volta ao Mundo à Editora Europa*. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as *Demos* são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases, para se ter uma ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

seu CD-ROM



EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do *CD-ROM* usamos os seguintes critérios:

➔ indica que o programa pode ser executado directamente do interface.



torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.



faz cópias para o seu *PC*. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.



cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

Pintura e

O novo aplicativo de edição de imagens da Microsoft possui diversos recursos, entre os quais destacamos alguns efeitos que podem transformar as suas imagens em verdadeiras pinturas.



PhotoDraw, a nova ferramenta de desenho e impressão da Microsoft, possui sofisticados recursos para retocar imagens e criar impressos.

Junte alguns bons recursos de tratamento de imagens com ferramentas de criação e impressão avançadas. O resultado é *PhotoDraw*, o novo aplicativo de edição e impressão de imagens da Microsoft. Tão fácil de usar como o *Paint*, do *Windows*, este novo programa fará parte do pacote *Office 2000*, que a empresa de Bill Gates promete lançar ainda no primeiro semestre deste ano. Mas, você já pode testar o programa no *CD-ROM* deste mês.

PhotoDraw permite editar fotografias, criar novas ilustrações e, ainda, conceber impressos especiais com as imagens criadas. Possui desde pequenos efeitos de distorção até excelentes recursos em 3D, todos eles utilizados através de ferramentas intuitivas e fáceis de usar. O programa traz, também, diversos modelos de impressos já prontos, como postais, posters, panfletos e outros cartões que pode utilizar com as imagens que criou e, depois, imprimi-los.

As opções

Ao abrir o programa aparece uma janela na qual deve seleccionar o formato do seu novo trabalho. Existem, basicamente, três opções:

Blank Picture

Começa um novo trabalho em diversos tamanhos.

Design Template

Permite que utilize um dos modelos pré-feitos na criação da sua ilustração.

Digital Camera e Scan Picture

Permite digitalizar imagens a partir de uma câmera digital ou um *scanner* que estejam ligados ao seu computador.

A seguir, acompanhe os procedimentos necessários para criar um postal a partir das imagens que estão na secção *Lazer* do *CD-ROM* desta edição. Verifique.

PARA INSTALAR

No primeiro ecrã que aparece carregue em *Install Microsoft PhotoDraw*. A seguir, clique em *Continue* e vá dando OK. Quando aparecer o desenho de um PC clique nele e escolha *I Agree*. No fim, será preciso reiniciar o computador.

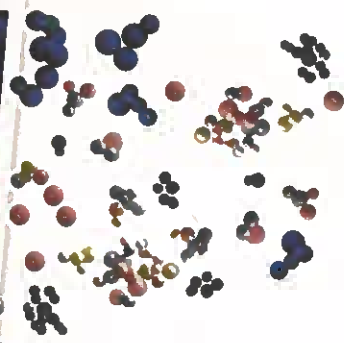
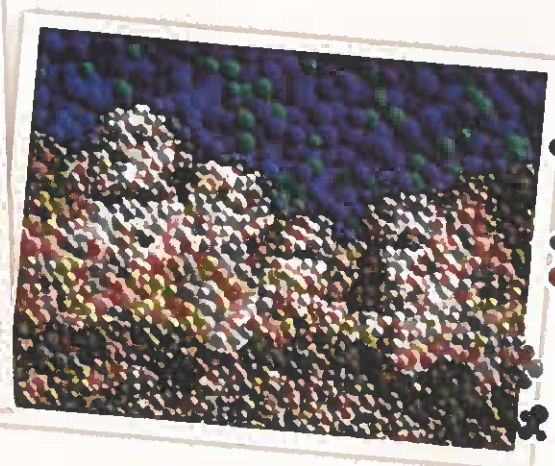
PARA EXECUTAR



Programas

Microsoft PhotoDraw

Electrónica



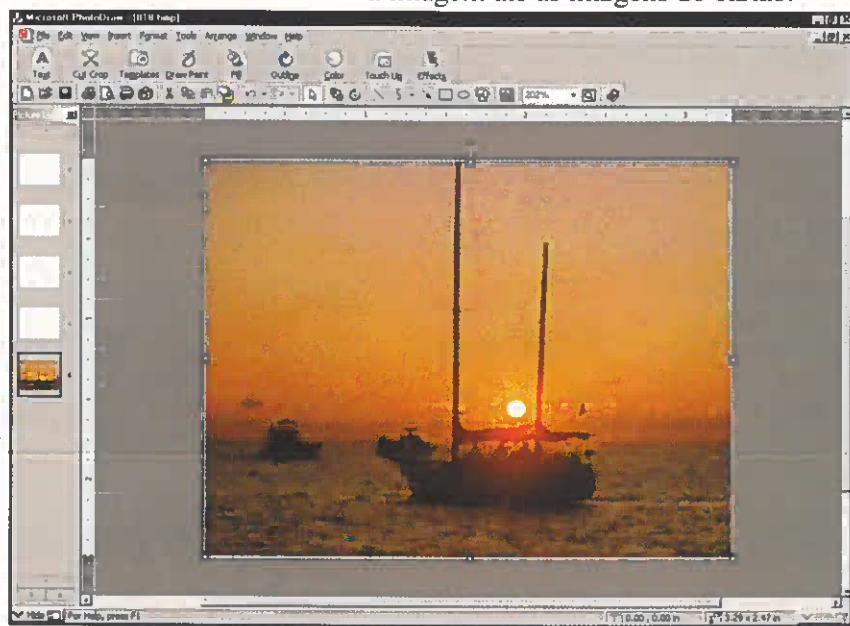
Criar um postal

1 Na primeira janela que aparece clique em *Blank Picture* e dê *OK*. A seguir, escolha, entre os diversos formatos disponíveis, a opção *Postcard* (*cartão postal*, em português), para começar o seu trabalho. Dê *OK*. Aparece no ecrã uma folha em branco, no tamanho de um postal normal.

2 Agora, é preciso escolher e carregar a imagem que vai ilustrar o seu postal. Para fazer isso, vá ao menu *Insert* e escolha *From File*. Na janela que aparece indique a localização da imagem que quer incluir. Se quiser utilizar as imagens que estão no *CD-ROM*,

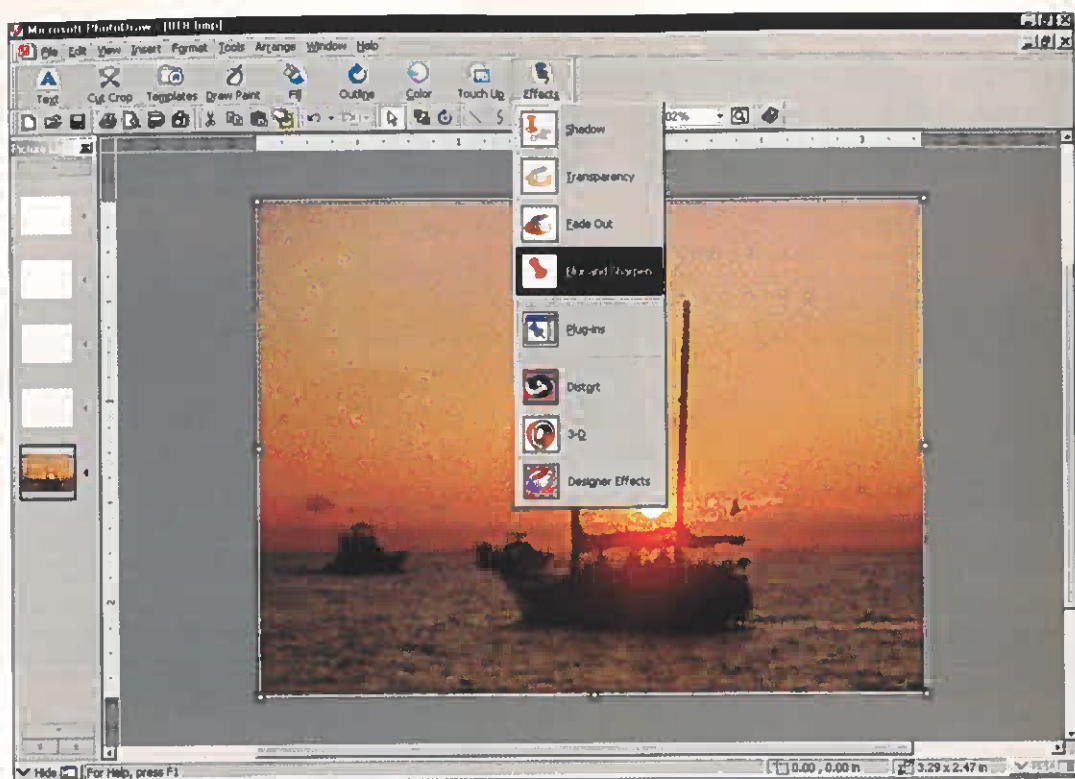
indique a pasta *D:\lazer\imagens\copia* (não se esqueça de substituir a letra *D* pela correspondente, caso não seja ela a que identifica a sua *drive* de *CD*) e escolha um dos ficheiros.

3 Seleccione a imagem e clique em *Open*. Ela aparece maior do que o tamanho seleccionado para o postal. Ajuste-a dando cliques no seu limite – carregue nos círculos brancos e arraste a imagem até às margens do cartão.



PhotoDraw traz diversos padrões já prontos a usar, os quais permitem criar postais (ao lado), banners, posters, panfletos e cartões de visita. Depois, é só imprimir.

Na opção **Effects**, da barra de ferramentas, é possível aceder a todos os efeitos especiais disponíveis. Para usá-los, basta seleccionar a imagem e clicar no ícone do efeito desejado.



4 Agora, é a parte mais divertida. Clique na imagem e, depois, accione o botão **Effects**, que está na barra de ferramentas. Aparecerá um ecrã com todos os tipos de efeitos que pode aplicar. Escolha, por exemplo, *Blur and Sharpen*.

5 Vai aparecer, automaticamente, uma barra vertical, à direita do ecrã, com as configurações do efeito que você for aplicar. Cada efeito tem configurações diferentes. No caso do *Blur and Sharpen*

existe uma barra na qual pode escolher o nível de embaçamento da foto.



EFEITOS

Os efeitos especiais do *PhotoDraw* vão desde sombras à distorções de imagens. Porém, os mais interessantes são os que permitem transformam uma imagem qualquer numa verdadeira pintura digital. Esses efeitos são acedidos através da opção *Designer Effects* do menu *Effects*. Veja ao lado o resultado da utilização de alguns efeitos disponíveis.



Imagem original



Angled Scribbles

6 Quando acabar de aplicar o efeito, basta fechar a janela vertical que está à direita e pronto. O procedimento é idêntico para todos os efeitos. Para guardar o seu trabalho, vá a *File* e clique em *Save*. Se o quiser imprimir, carregue em *Print*.

Ilustração

O *PhotoDraw* tem várias ferramentas úteis para os que querem soltar a sua criatividade com o rato e fazer bonitas ilustrações no *PC*.

Todas essas ferramentas são acedidas a partir da barra de ferramentas e funcionam do mesmo modo que os efeitos usados no exemplo do cartão.

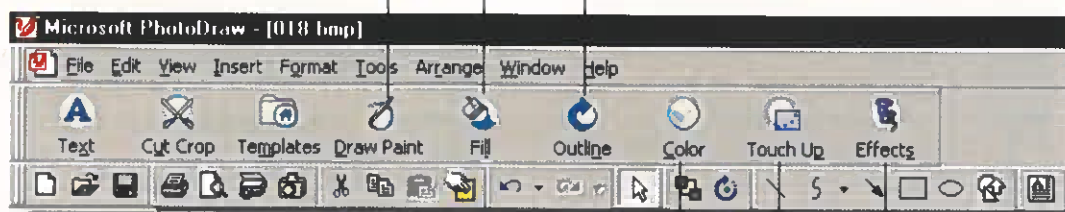
Sempre que seleccionar uma opção aparecerá, à direita do ecrã, uma nova janela com todas as configurações e opções da ferramenta que foi escolhida no menu. Conheça a seguir a função de cada ferramenta e não se esqueça que o programa tem outros recursos que pode explorar à vontade e usar para deixar os seus desenhos muito sofisticados.

Bom trabalho!

Draw Paint – neste botão, tem acesso a três opções diferentes: *Draw*, usada para desenhar linhas e formas em estilo mão livre; *Shapes*, que permite desenhar linhas com padrões; e *Paint*, para desenhar com um pincel.

Fill – aqui, pode escolher um tipo de preenchimento diferente para as suas formas. Basta seleccionar a área que será preenchida no ecrã e, depois, escolher, no menu, o estilo de preenchimento.

Outline – permite definir ou alterar o tipo de traço do contorno de um desenho. Basta seleccionar o objecto a ser modificado e escolher as opções do menu.



Color – utilize esta função para realizar alterações de cores nas imagens. São sete efeitos que pode aplicar nas suas imagens. Escolha primeiro o desenho onde o efeito será aplicado e, depois, seleccione o menu padrão.

Touch Up – aqui, pode dar alguns retoques às suas imagens. Entre as opções disponíveis é possível remover olhos vermelhos provocados por *flash* em fotografias e ainda corrigir pequenos defeitos decorrentes da digitalização através de *scanner*.

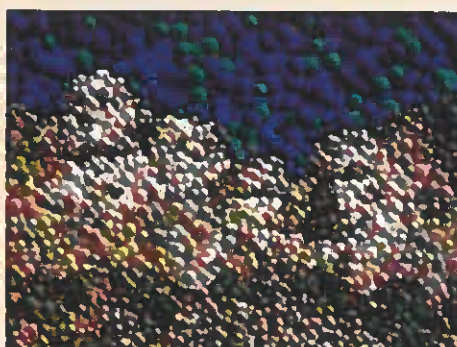
Effects – a partir daqui terá acesso a diferentes efeitos especiais. Um muito interessante é o de *3D*. Para usá-lo, desenhe uma linha qualquer no ecrã com a ferramenta *Draw*. A seguir, vá até à opção *3D* e, na barra de ferramentas que está à direita, escolha um estilo de *3D*. É gerada uma figura em três dimensões, a partir da linha que você traçou.

A partir da barra de ferramentas que está no topo do ecrã pode aceder a todos os comandos e ferramentas que estão disponíveis, para soltar a sua criatividade e criar ilustrações.

ESPECIAIS



Kaleidoscope



Bumps and Craters

FICHA TÉCNICA

Programa
MS PhotoDraw 2000
Sistema Mínimo
Pentium 166 com 32 MB de RAM
Windows 95/98
Produtor
Microsoft
Limitação
15 dias de uso a partir da data de instalação



Crie os seus

O programa traz uma lista com centenas de formulários já prontos, entre os quais contam-se memorandos, agendas, controlo de caixa e muito mais. Para os utilizar, basta adaptar o texto e imprimi-los.



Todos estão de acordo: os formulários são aborrecidos mas muito eficientes para organizar tanto o trabalho como outras tarefas do dia-a-dia. Com *FormTool* é possível criar agendas, formulários para anotar recados, registar cronogramas e muitas outras opções. O programa já vem com diversos modelos de formulários prontos, que podem ser usados havendo apenas que adaptar os textos de inglês para português. Para fazer isso, basta clicar na palavra e substituí-la pelo que se quiser escrever.

É possível, também, criar e imprimir formulários personalizados de acordo com as suas necessidades.

Como esta é uma versão de demonstração, só pode utilizar o programa durante 15 dias contados a partir da data de instalação. Ainda assim, aproveite esse tempo para criar e imprimir as matrizes que precisar.

Formulários prontos

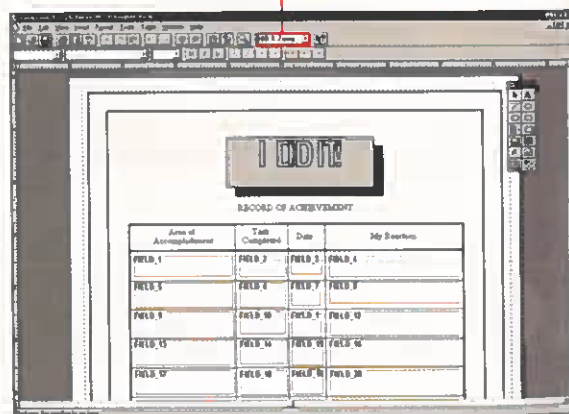
Depois de instalado, abra o

Com FormTool 97 pode usar os 450 modelos prontos que vêm no programa ou, então, criar os seus próprios formulários.

programa. Clique em *Try First*, no primeiro ecrã, e, depois, em *I accept*. A seguir, se clicar em *Open* abrirá uma janela que tem uma lista com os modelos já prontos. Há desde modelos específicos para pequenas empresas (*Small business*), a organizadores pessoais (*Personal Organizer*) e formulários de vendas (*Sales*), entre outras opções.

Selecione, por exemplo, o ficheiro *achieve.ff*, um organizador de tarefas diárias, que está dentro da pasta *Personal Organizer Form Pack*. Depois, clique em *Abrir (Open)*. O formulário será mostrado e, a partir daí, já pode ser adaptado. Para mudar as palavras de inglês para português siga estes passos:

1 Aumente o *Zoom* para 100%, no campo ao lado da lupa, de modo a que veja melhor o texto. Depois, clique



PARA INSTALAR

No primeiro ecrã clique em *Next*, complete os campos que aparecem e vá dando *Next*. No fim, carregue em *OK*, para reiniciar o PC.

PARA EXECUTAR



Programas

FormTool 97

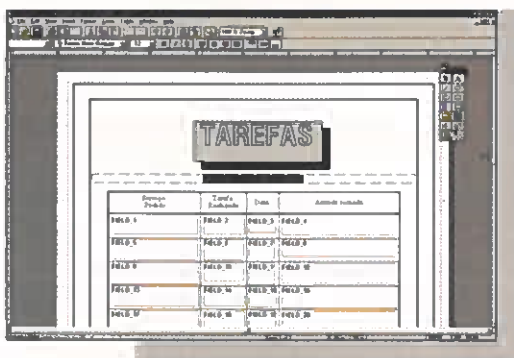
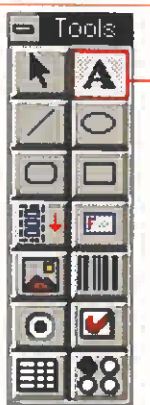
FormTool 97

formulários

no botão *Text*, que está na barra de ferramentas.

Selecione a palavra que quer traduzir ou adaptar clicando sobre ela e comece a escrever.

2 Repita este procedimento para todos os trabalhos e, depois, guarde o seu formulário. Vá a *File* e clique em *Save as*. Dê um nome ao ficheiro do formulário e escolha *Save*. Para imprimir, vá à opção *Print*, no menu *File*.



Novos formulários

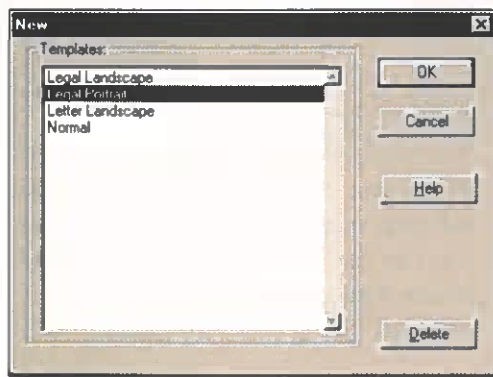
FormTool 97 tem uma variedade tão grande de opções que é quase impossível não encontrar algo que resolva o seu problema. No entanto, você pode querer criar um formulário personalizado.

A pensar nisso, o programa traz um tutorial que mostra passo a passo o que deve ser feito em cada etapa do processo de criação. Para o abrir, basta clicar no ícone *Form Tool 97 Tutorial*, que está na pasta do programa, no menu *Iniciar*. Para avançar nos ecrãs do tutorial clique nas setas para a direita.

Nesta reportagem, encontra um passo a passo completo para criar uma folha de rosto de fax personalizada.

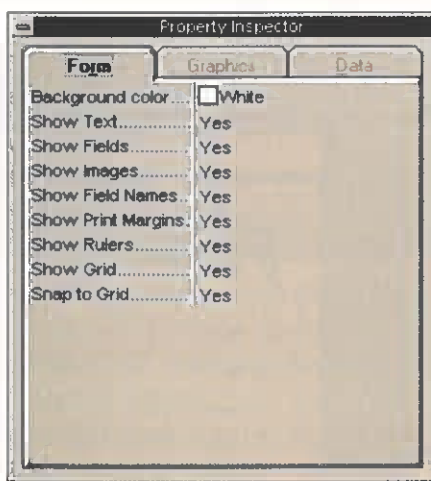
Acompanhe-o e perceba como o programa funciona na prática.

1 Vá a *File* e clique em *New*. Na janela *New* escolha o formato do formulário. O padrão é *Normal*, mas, dependendo do tipo de formulário, é possível criá-lo na horizontal (*Landscape*) ou na vertical (*Portrait*). Selecione um dos modelos e dê *OK*.



O processo de criação do seu próprio formulário não é difícil, tanto mais que o programa traz um tutorial que ensina passo a passo o que deve ser feito.

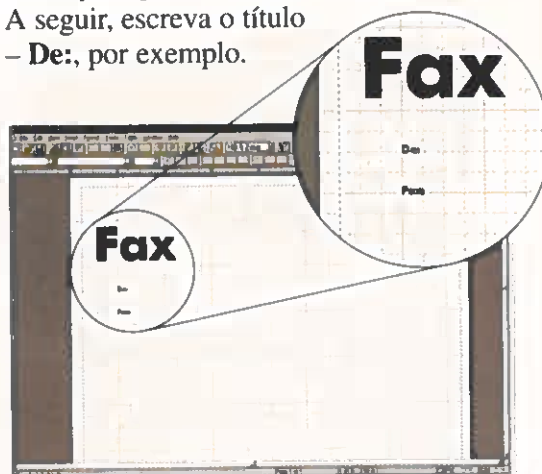
2 Um diagrama quadriculado vazio aparece no ecrã. Na barra de ferramentas, clique no botão parecido com uma prancha, para activar a janela *Property Inspector* (imagem abaixo). Esta janela vai ser-lhe muito útil em alguns passos deste projecto.



3 Active, também, a barra de ferramentas, se ela ainda não estiver operacional. Para fazer isso, clique no botão que tem um esquadro.

4 Agora, defina os campos do formulário: accione o botão *Text*, na barra de ferramentas, e carregue no local onde quer que o campo apareça. A seguir, escreva o título – De:, por exemplo.

Se não quiser usar o tutorial, siga os passos que lhe propomos, para perceber como funciona o programa e conseguir criar uma folha de rosto de fax personalizada.



5 Repita o procedimento anterior para criar os outros campos da folha de rosto do fax como, por exemplo, **Para**, **N.º de Fax**, **Assunto**, **Data** e **N.º de páginas**.

6 Agora, complete a folha de rosto com os campos relativos à prioridade do fax. Deste modo, o remetente pode assinalar entre as opções disponíveis a prioridade desejada. Clique, então, no botão *Rectangle* e desenhe quatro quadrados na área abaixo dos campos. Em *Property Inspector* pode seleccionar o tipo de linha (*Border type*) e a cor



(*Border color*), que, no caso do fax, não tem grande importância.

7 Ao lado de cada quadrado inserido escreva o nível de prioridade (*Urgente*, *P/Revisão*, *Favor comentar*, *Favor responder*) com auxílio da ferramenta *Text*.

8 Se achar conveniente utilize a ferramenta *Line*, para dividir o formulário em marcações. Caso queira inserir uma imagem, como por exemplo o logótipo da sua empresa, use a ferramenta *Picture*. Basta clicar no local

em que deseja inserir a imagem e escolher o ficheiro onde ela está, na janela seguinte.

9 Não se esqueça de guardar o ficheiro. Para fazer isso, clique em *File* e escolha *Save*. Se quiser imprimir, vá a *File* e escolha *Print*.

FICHA TÉCNICA

Programa

FormTool 97

Sistema mínimo

Windows 95, 486 DX com 8 MB de RAM

Produtor

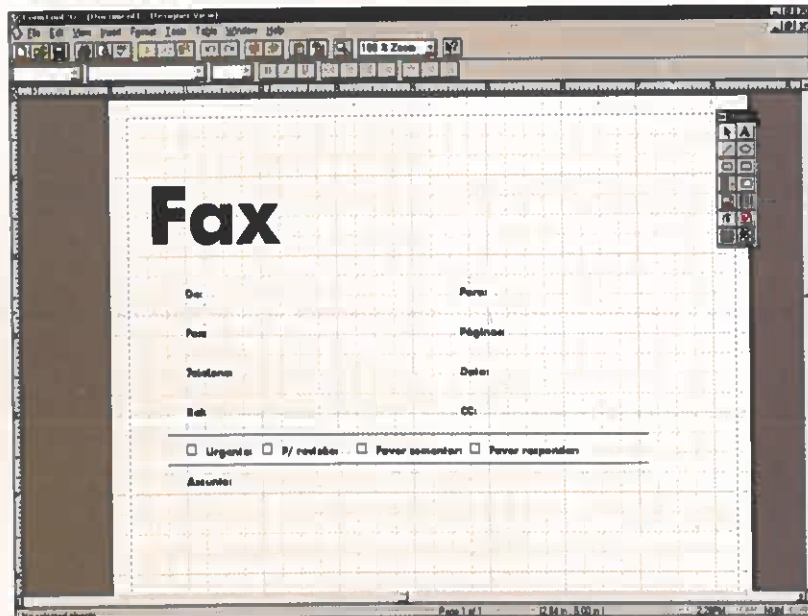
IMSI

Limitação

Uso por 15 dias, a partir da data de instalação.

Observação

Até ao fecho desta edição, desconhecíamos a existência deste programa em Portugal.



Ganhe tempo na Internet

WebMirror permite abrir um site e explorá-lo sem estar conectado, o que otimiza o tempo de ligação.

Agora, já pode otimizar o seu tempo e fazer pesquisas na Internet sem estar ligado. Não, não é nenhuma magia: durante uma ligação, basta que indique ao WebMirror o endereço completo da página inicial do site que pretende pesquisar. Depois, pode continuar a trabalhar normalmente noutro aplicativo. Enquanto isso, o programa acede ao endereço e carrega o conjunto de páginas Web e de imagens do site para o seu disco rígido. Assim, pode consultá-las depois, mesmo sem estar ligado. Outra vantagem é que o site pode ser facilmente transportado para outro PC ou mesmo ser acedido através de rede local.

Parece uma maravilha, mas é preciso ter cuidado. Se indicar ao programa um endereço que contenha muitas subpáginas, além do download demorar muito, pode não haver espaço suficiente para toda a informação no seu disco rígido. Por isso, forneça apenas endereços com poucas subpáginas e links.

Usar o WebMirror

Ligue-se à Internet. Abra, então, o WebMirror e dê OK na primeira janela. Aparece o ecrã principal. Agora, faça assim:



1 No campo *Download from URL* escreva o endereço completo da

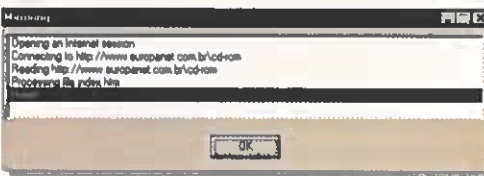


página que quer visitar. Por exemplo:
<http://www.sapo.pt>

Quanto mais pormenorizar o endereço menos ficheiros serão carregados.

2 Em *Download to directory* indique a pasta para onde quer que os ficheiros sejam copiados.

3 Clique em *Mirror*. O ecrã *Mirroring* é aberto e mostra os ficheiros que estão a ser carregados. A duração do processo depende do tamanho da página e da qualidade e velocidade da ligação. No fim, aparece a palavra *Done*.



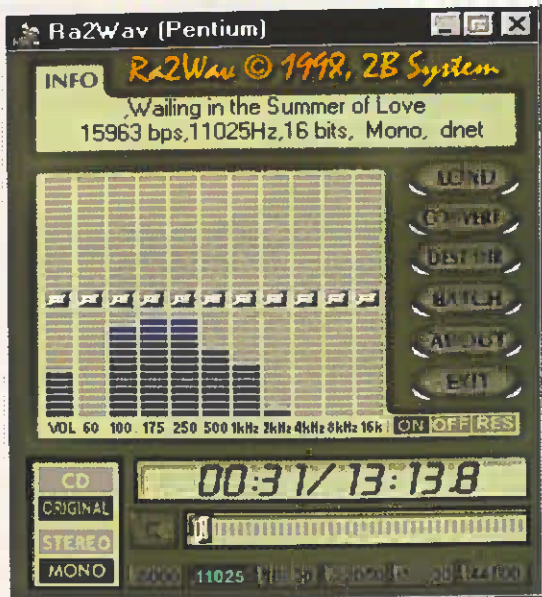
4 Pronto. Desligue-se da Internet e feche o WebMirror. Quando quiser pesquisar o site, abra o directório para onde ele foi copiado. Localize então o ficheiro principal, cujo nome é quase sempre *index.htm* ou *index.html*. Dê dois cliques sobre ele. O seu navegador de Internet será aberto e você poderá consultar o site e os respectivos links tranquilamente.

Diga ao programa o endereço que quer explorar, ligue-se à Internet e continue o seu trabalho. WebMirror encarrega-se de copiar o site para o seu PC. Depois, pode consultá-lo calmamente e quando quiser.

FICHA TÉCNICA

Programa
WebMirror
Sistema mínimo
Windows 95/486DX2
com 8 MB de RAM
Produtor
Siu Fung Chan
Unit 1208, Wan Loi
House, Wan Tau
Tong Tsuen, Tai Po,
N.T., Hong Kong
Limitação
30 dias. Programa
Shareware.
Valor do registo
Cerca de 1 800\$00





Nas ondas do PC

Transforme os seus ficheiros de Real Audio no formato wave e ouça música no PC.

O formato *Real Audio* é muito utilizado na distribuição de ficheiros de música pela *Internet*, mas nem sempre pode ser usado nos seus trabalhos, já que a maioria dos programas do *Windows* utiliza o formato *wave*. Para resolver esse problema, basta usar o programa *Ra2Wav* (*Real Audio to wave*, algo como *Real Audio para wave*, em português). Como o próprio nome indica, este programa converte facilmente ficheiros de *Real Audio* em *wave*.

Depois de instalado, o programa abre automaticamente. Clique em *Try* e o ecrã principal aparecerá. Para usar o programa, carregue em *Load* e localize o directório onde estão guardados os seus ficheiros de *Real Audio* (.ra ou .rm). Selecciona o que pretende e clique em *Abrir*. A música será carregada e a qualidade sonora com que ela foi gravada será mostrada na parte inferior do ecrã.

Para ouvi-la, clique em *Play* (a seta para a direita que está na parte inferior do ecrã). Se quiser converter a música no formato *wave* carregue no botão *Dest Dir* e escolha o directório onde deseja que a música no formato *wave* seja arquivada. Clique, então, no botão *Convert*, espere que o processo se conclua e pronto.

Agora, basta dar dois cliques sobre o novo ficheiro sonoro, para que ele seja reproduzido pelo *Media Player* que vem incluído no *Windows*.

FICHA TÉCNICA
Produtor
 2B System, Co.
www.2bsys.com
Limitação
 15 dias a partir da data de instalação
Valor do registo
 Não informado

Controlo Remoto

Aceda mais rapidamente aos seus sites favoritos com BigPage.

Para aceder aos seus endereços favoritos de *Internet* mais rapidamente basta instalar *BigPage*. Trata-se de uma espécie de controlo remoto no qual é possível adicionar *sites* em canais, por assuntos específicos, o que facilita muito o acesso. Depois de registar os endereços basta ligar-se à *Internet*, escolher o canal pretendido e carregar num botão do ecrã do *BigPage*. O seu navegador será aberto na página solicitada.

O programa já traz vários canais com alguns endereços predefinidos. Depois de instalado, *BigPage* abre automaticamente. O interface é parecido com um controlo remoto. Em *Channel*, aparece o número do canal e, logo abaixo, o assunto ao qual ele se refere.

Se quiser ver como funciona o programa, ligue-se à *Internet* e, depois, clique no botão *browse*, no ecrã do programa. O navegador abrirá o *site* desejado.

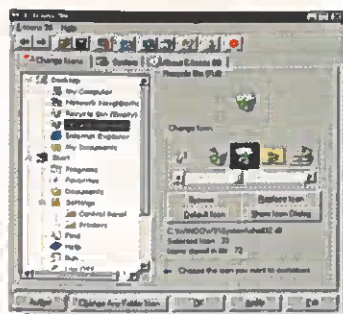
Para ver os canais que o programa traz clique no botão que tem o sinal de + e será aberta a janela *My BigPages*. Quando quiser adicionar os seus endereços, carregue em *New* e a

pasta *New BigPage* aparece na lista. Selecciona-a e clique no botão *Add*. No ecrã *Add Page*, escreva o endereço completo, como por exemplo

<http://www.sapo.pt>. Dê *OK* e o endereço será adicionado. Em *Channel*, escolha um número para o seu canal e pronto. Faça isso com todos os endereços a que costuma aceder frequentemente.

Quando quiser entrar numa página, ligue-se à *Internet*, escolha o número do canal com as setas que estão no ecrã do *BigPage* e, depois, clique em *Browse*.





Troque os seus ícones

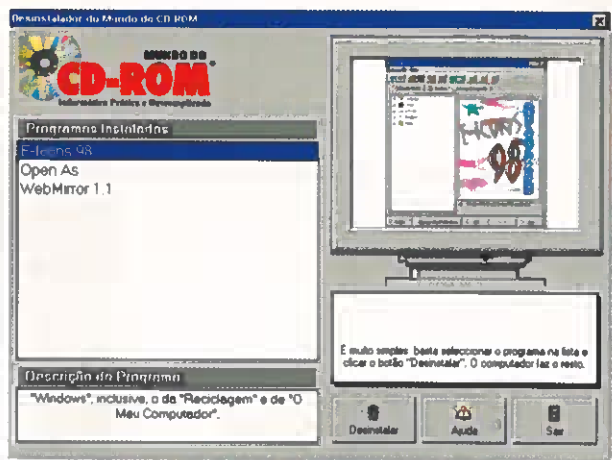
Uma forma prática e simples de alterar os ícones que tem no Windows.

E-Icons 98 permite mudar facilmente todos os ícones que tem no Windows. Basta seleccionar, no ecrã do computador, o ícone que quer trocar, escolher outro na lista que aparece ou, então, usar ícones por si criados com algum programa para este efeito, como o *Microangelo*, que foi distribuído na edição n.º 7 da revista *Mundo do CD-ROM*. As alterações não perdem o efeito mesmo que o programa seja fechado.

E-Icons 98 é fácil de usar e corre directamente do *CD-ROM*. Abra-o. O ecrã principal traz, no lado esquerdo, a lista dos ícones que podem ser

alterados, como o da *Área de Trabalho*, *Iniciar*, *Drives*, entre outras opções. Se carregar, por exemplo, na pasta *Desktop* (*Área de Trabalho*), terá acesso aos ícones *O Meu Computador*, *Reciclagem* e *Ambiente de Rede*. Para trocar de ícone, basta seleccionar o que pretende. No lado direito do ecrã serão mostrados todos os ícones que podem ser usados. Escolha um deles e clique em *Replace Icon*. Depois, clique em *Apply*. Uma mensagem a informar que é preciso reiniciar o computador aparece. Dê *OK* e o ícone será trocado. Se quiser usar um ícone diferente dos que acompanham o programa clique em *Browse* e localize o directório onde ele está arquivado. Selecciono-o, então, clicando depois em *Replace Icon* e, em seguida, em *Apply*.

E-Icon 98 traz, também, alguns ícones em 3D, que deixam a aparência do Windows mais bonita. Para os utilizar, vá até ao botão *E-Icons 98* e clique em *Open Icon Theme*. Para fazer a troca, basta seguir o procedimento já indicado.



Desinstalador

Remova com segurança os ficheiros que já não quer usar mais.

Uma forma simples de apagar os ficheiros copiados para o seu *PC* a partir do *CD-ROM* da revista. O programa corre directamente do *CD* e permite apagar tudo aquilo que copiou e já não quer usar mais. Mas, atenção: os programas ou jogos que têm instalador próprio não poderão ser vistos ou apagados por este utilitário. Para removê-los, deve usar o *Uninstall*, que acompanha o programa ou, então, a opção *Adicionar ou Remover Programas*, do *Painel de Controlo* do Windows.

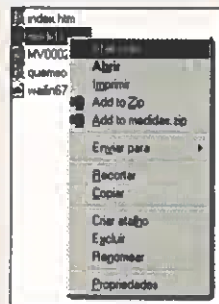
Chave de ficheiro

Abra qualquer tipo de ficheiro em diversos programas do Windows recorrendo ao Open as.

Com o *Open as* pode abrir qualquer tipo de ficheiro no Windows, mesmo que ele esteja associado a um programa diferente do que costuma usar. O que o *Open as* faz é acrescentar a opção *Abrir com ...* ou *Open With...* ao menu do botão direito do rato. Assim, é possível abrir um documento escolhendo um programa diferente do qual ele está associado.

Antes de fazer a instalação é preciso copiar o *Open as* para o seu *PC*. Depois, vá ao directório *Revista*, subdirectório *Cdrom29* e abra a pasta *Open*, que está dentro de *Aplicat*. Clique, então, com o botão direito do rato no ficheiro *Open as* e escolha *Instalar*. A nova opção será adicionada ao menu.

Para testar o programa, seleccione com o botão direito do rato um ficheiro, por exemplo, no formato *.TXT*, e clique na opção *Abrir Com...*, no menu que aparece. Surge a janela *Abrir Com* e, nessa altura, você pode escolher um outro programa para abrir o ficheiro seleccionado – escolha por exemplo, o *Winword*, para abri-lo com o *Word*. Depois, dê *OK* e pronto.



Espelho

Crie belíssimas ilustrações através da repetição de padrões tridimensionais multicoloridos.

Gloodles permite criar ilustrações através da repetição de padrões tridimensionais, o que gera efeitos incríveis de mosaico ou caleidoscópios.



criar-se belíssimos efeitos de mosaico ou até mesmo caleidoscópios.

Começar

Para começar uma nova ilustração, clique em *File* e, depois, em *New*. Na janela *New Drawing*, selecione o tamanho da ilustração. Se quiser usá-la como papel de parede, clique no item correspondente ao tamanho do ecrã – o padrão é 640x480 e, depois, dê *OK*. Pronto, agora só falta começar a desenhar.

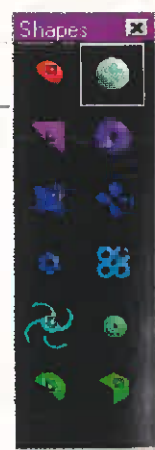
Como usar

Gloodle é um programa de ilustração diferente dos demais. Todas as ferramentas de desenho são em 3D, o que significa que em vez de seleccionar um pincel ou um lápis, como nos programas tradicionais de ilustração, você desenha com padrões tridimensionais que se repetem no ecrã. Porém, a marca distintiva de *Gloodle* é o recurso *Mirror*, ou seja, *espelho*. Ao accionar este recurso, o programa insere um espelho virtual no meio do ecrã. Assim, tudo o que se desenha de um lado é repetido do lado contrário exactamente como se houvesse mesmo um espelho no meio do ecrã. E o mais engraçado é que pode usar-se mais de um espelho, tanto no sentido horizontal, como vertical ou ainda a dividir o ecrã em sectores, à semelhança de uma pizza. Como o que é desenhado num sector será repetido ao contrário em todos os outros, podem

O primeiro passo é escolher, na caixa *Shapes*, a forma que vai usar para repetir e formar o seu desenho. Esta versão traz doze tipos diferentes, entre esferas, círculos, pirâmides e outros polígonos. Basta escolher a forma desejada clicando sobre ela.

Em seguida, selecione, na caixa *Colors*, uma cor para trabalhar e decida quantos espelhos vai inserir no ecrã, clicando nos botões correspondentes, na barra de

ferramentas (veja a página seguinte). As opções são: *horizontal*, *vertical*, ou *polar*, que divide o ecrã em quantos sectores você quiser. Se nenhum



PARA INSTALAR

Vá clicando em *Next* e, no fim, carregue em *Finish*.

PARA EXECUTAR

Iniciar

Programs

GloodleDemo

GloodleDemo

mágico

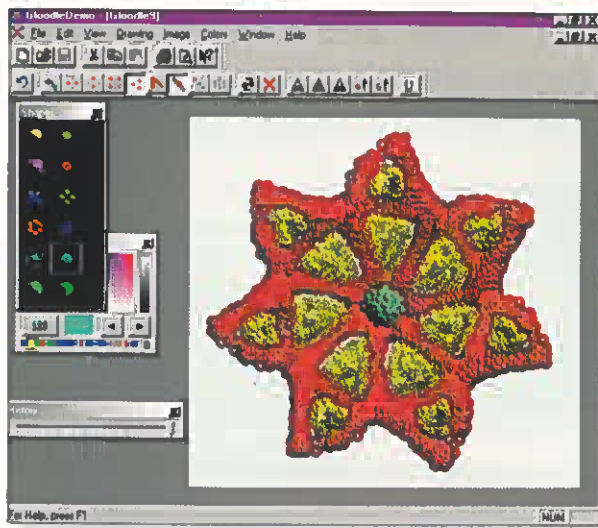
dos efeitos for seleccionado, nenhuma repetição do que se desenhar será feita.

Quando acabar o trabalho, pode imprimir o resultado – vá a *File* e seleccione *Print* – ou, então, ver uma animação que reproduz toda a sequência da criação. Para isso, basta dar *Ctrl+R*.

Gravar a Ilustração

Esta versão de *Gloodle* não permite guardar os trabalhos criados, mas é possível capturar o desenho e colá-lo em outro programa, como por exemplo o *Paint*, do *Windows*, onde, de resto, pode guardá-lo. Siga estes passos:

1 Quando acabar, carregue em *Ctrl+F*, para ver o seu trabalho em ecrã cheio. Em seguida, carregue na tecla *Print Screen*, para copiá-lo para a *Área de Transferência*.



Depois de acabar a ilustração, carregue nas teclas Ctrl+R, para ver uma animação de todo o processo de criação.

2 Agora, abra o *Paint* do *Windows*, vá ao menu *Editar* e escolha *Colar*, ou dê *Ctrl+V*. A ilustração aparece.

3 Para guardá-la, vá a *Ficheiro* e clique em *Guardar*. Se quiser utilizá-la como papel de parede, escolha *Definir como Papel de Parede*.

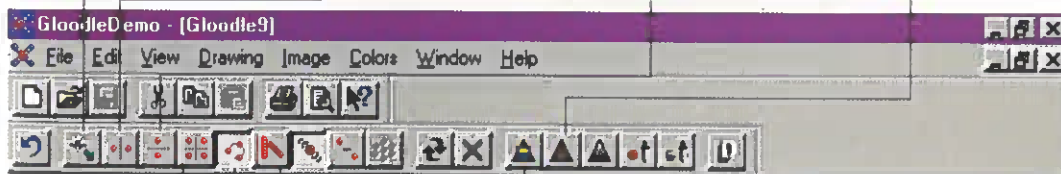
Veja, abaixo, a função dos principais botões da barra de ferramentas

Move Center: altera o centro da figura mudando o ponto de referência dos efeitos de espelho.

Mirror Horizontal: aplica o espelho horizontal. Tudo o que for feito de um lado do ecrã será repetido no outro lado, ao contrário.

Mirror Vertical: activa o espelho vertical repetindo o que foi feito em cima, na parte de baixo, e vice-versa.

Auto Change Sat: aplica o *degradê* de uma só cor. Basta escolher a cor e começar a desenhar.



Mirror Both: junta o efeito de espelho horizontal e vertical reproduzindo tudo o que é feito num canto da figura nos outros três cantos criados.

Polar Mirror: neste botão, pode accionar o efeito de espelho circular, dividindo o ecrã em sectores, como os bocados de uma pizza. O desenho feito num sector repete-se em todos os outros bocados.

Lines: permite desenhar linhas utilizando algum dos padrões seleccionados. Para o activar, escolha *On* e, depois, dê *OK*.

Auto Change Hue: aplica o *degradê* de cor com efeito arco-íris. Depois de accioná-lo, basta ir desenhando, para que o programa altere as cores entre todas as do arco-íris.

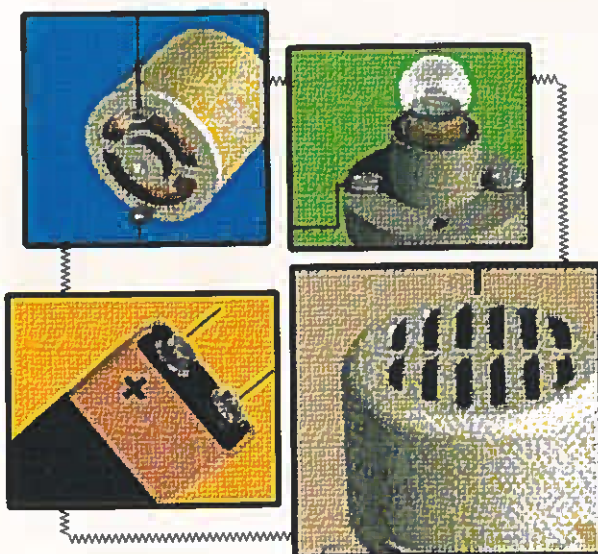
FICHA TÉCNICA

Programa
Gloodle
Sistema Mínimo
Windows 95, 486
com 16 MB de RAM
Produtor
Cool Fun
www.coolfun.com
Limitação
Não guarda
Valor do registo
Não indicado

Curto-c

Em Crocodile Clips você aprende electricidade a fazer simulações divertidas de circuitos eléctricos e não corre o risco de apanhar um choque.

As simulações dos circuitos eléctricos no programa são realistas, e os aparelhos danificam-se se forem ligados incorrectamente.



campainhas ou lâmpadas. Assim, torna-se mais fácil aprender como tudo funciona na prática.

O programa é útil para os estudantes de electrotecnia, os quais podem fixar os conceitos que aprenderam nas aulas ou mesmo fazer demonstrações práticas dos conhecimentos teóricos.

Para que as montagens funcionem correctamente é preciso seguir os princípios básicos de electricidade. A vantagem é que quando alguém se enganar e provocar um curto-circuito o máximo que daí pode acontecer é queimar-se um elemento no ecrã. Mas, quando isso suceder basta dar um clique e colocar um novo componente. Veja agora como fazer as suas montagens.

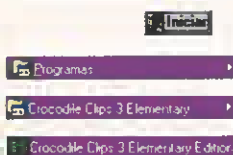
Aprender conceitos básicos de electricidade tornou-se mais divertido. Com o programa *Crocodile Clips*, cuja versão completa está no CD-ROM, pode simular no computador a montagem de diversos circuitos simples, criando esquemas para fazer funcionar motores eléctricos,

As montagens

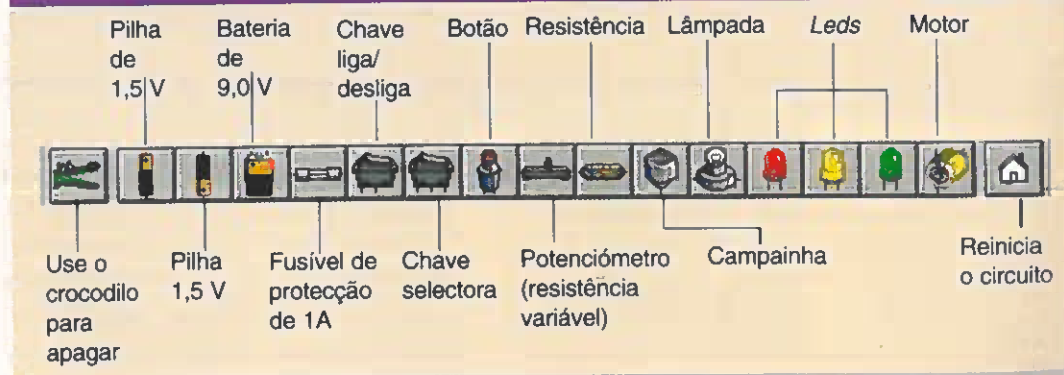
O programa apresenta um menu com diversas opções de circuitos já prontos para você brincar e aprender como eles

PARA INSTALAR
Basta ir clicando em Yes e Next. No fim, carregue em Finish.

PARA EXECUTAR



OS BOTÕES DO MENU



circuito

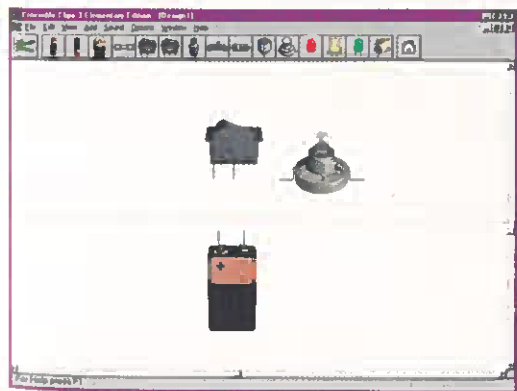
funcionam. Mas, se quiser ir directamente para a montagem do seu próprio esquema eléctrico, clique em **ESC**: o ecrã fica em branco, pronto para começar a sua brincadeira.

Na barra de ferramentas que está no topo do ecrã pode escolher os componentes que vão fazer parte do seu circuito. Basta clicar no botão do componente desejado e, em seguida, carregar no local do ecrã onde deseja posicioná-lo.

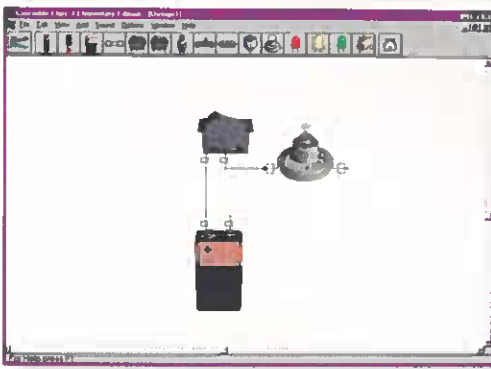
Depois de colocar as peças no ecrã, basta fazer as ligações dos fios. Para fazer isso, clique no terminal de um componente e arraste o rato até ao terminal seguinte, por forma a efectuar uma ligação entre os dois. Os fios podem ser cruzados – o programa cria automaticamente uma "ponte" que evita o contacto entre eles.

Terminadas as ligações, o circuito começará a funcionar. Caso tenha ligado um interruptor, clique sobre ele para accioná-lo, permitindo assim a passagem de corrente eléctrica. Veja agora os passos necessários para criar um circuito simples:

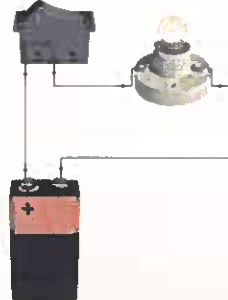
1 Clique no botão da bateria e posicione-a no ecrã. A seguir, coloque uma chave do tipo liga/desliga e uma lâmpada, como indicado abaixo.



2 A seguir, junte o terminal da direita da chave com o da esquerda da lâmpada.



3 Complete o circuito ligando o terminal da direita da lâmpada com o da direita da bateria. Para ele funcionar, basta clicar no botão e a lâmpada acenderá. Se quiser gravar o ficheiro com o circuito vá a **File** e clique em **Save**.



PERCEBER OS CIRCUITOS

Basicamente, qualquer circuito eléctrico é formado por um conjunto de ligações do tipo série e/ou em paralelo. Para funcionar, precisam de uma fonte de energia que, no caso do programa, são as pilhas e as baterias, e uma carga ou resistência, que consomem a energia gerada pela fonte: as lâmpadas *leds* (as luzes pequenas coloridas), o motor e a campainha.

As ligações em série são aquelas em que uma carga vem ligada à outra e, finalmente, à fonte, em sequência. Caso uma das cargas seja retirada do circuito – ou queime –, deixa tudo de funcionar, pois a corrente eléctrica é interrompida. Nos circuitos paralelos, as cargas são todas ligadas directamente à fonte de energia e continuam a funcionar mesmo que alguma carga seja retirada ou se queime.

Ao fazer a ligação para accionar uma lâmpada simples você aprende a usar o programa. Depois, já pode, então, montar outros esquemas, utilizando o motor ou a campainha.

FICHA TÉCNICA

Programa

Crocodile Clips 3

Sistema Mínimo

Windows 95 486

com 16 MB de RAM

Produtor

Crocodile Clips

Limitação

Nenhuma. Programa completo.



É tempo de dançar

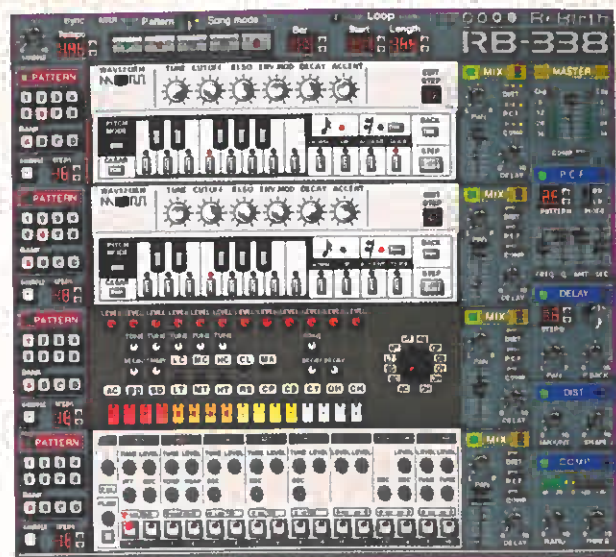
Rebirth 338, uma réplica do clássico sintetizador Roland, permite aos músicos criar dance music da melhor qualidade.

É muito provável que já tenha dançado ao som de músicas e ritmos produzidos pelos sintetizadores *TR 303* e *TR 808* da *Roland*. No mercado há mais de dez anos, eles ainda são das melhores ferramentas para produção de *dance music*. O problema é que, além de serem caros, não é fácil encontrá-los. *Rebirth 338* simula, no ecrã do seu computador, esses verdadeiros clássicos da música electrónica. O único problema é que eles são difíceis de manusear e requerem conhecimentos avançados de música.

Se não for esse o seu caso, aproveite mesmo assim para experimentar este programa, porque vale a pena ficar a conhecê-lo. O *interface* é uma réplica dos sintetizadores verdadeiros e você vai poder divertir-se muito a ouvir os exemplos que já vêm no programa.

Instale o *Rebirth 338*. Vá dando *Next* e, no último ecrã, clique em *Finish*. O ícone *Rebirth 338 2.0* será criado na sua *Área de Trabalho*. Para executar o programa, dê um duplo clique sobre ele.

A primeira vez que *Rebirth 338* é executado, o programa realiza um teste para verificar se o seu



computador tem a configuração mínima necessária para executar o programa. Basta clicar em *Run Test*. No fim, clique em *Close*. Em seguida, a janela *Preferences* abrir-se-á e mostrará as configurações *MIDI* da sua placa de som. O *Help* (em inglês) também é mostrado, com o intuito de o auxiliar nas configurações. A menos que tenha *hardware* específico para *MIDI* instalado no seu computador, basta fechar essas janelas para começar a usar o programa.

Para abrir uma música de demonstração, vá ao menu *File*, dê *Open* e escolha um dos ficheiros que estão na lista. Para os reproduzir, use os comandos parecidos com os de um gravador e que estão na parte superior do sintetizador. Para sair, vá a *File* e escolha *Exit*. Esta versão do programa não guarda ficheiros, não exporta, e só pode ser utilizada 15 minutos de cada vez.



Cidades americanas

Uma selecção de imagens de cidades e monumentos famosos dos EUA.

Fça uma viagem virtual por algumas cidades norte-americanas. No *CD-ROM* desta edição encontra uma selecção de 18 imagens de cidades e monumentos famosos, para usar como quiser, inclusive para fazer postais com o programa *Microsoft PhotoDraw* (veja a reportagem nesta edição). Acima, da esquerda para a direita, pode

apreciar a paisagem da cidade de San Francisco, a Casa Branca, e a cidade de Chicago.

Para ver as imagens directamente do *interface* do *CD*, clique no primeiro ficheiro e use as setas para escolher a que prefere. Para ver a imagem em tamanho maior, carregue sobre ela. Se gostar de alguma, copie-a para o seu computador. Ela irá para o directório:

C:\REVISTA\CDROM29\LAZER\IMAGENS.

Para transformá-la em papel de parede, carregue em *Sim*, na janela que aparece no fim do processo de cópia.

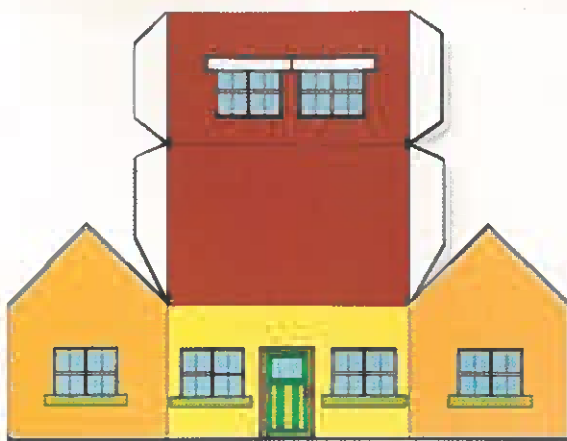
Crie uma quinta

Make a Farm permite construir uma quinta com peças para imprimir e montar.

Agarre na tesoura, na cola, nos lápis de cor e instale o programa *Make a Farm*, que lhe permite criar uma quinta de papel, através do recorte e colagem de padrões que se imprimem a partir do programa. Ele traz 12 esquemas já prontos, como o galinheiro (*Chicken coop*), a sede da quinta (*Farm house*) e também alguns animais, com vacas e tudo o resto que uma boa quinta tem direito. Os padrões já vêm com as indicações de onde recortar e colar.

Depois de instalado, abra o programa. Vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, localize o grupo *Owl & Mouse* e clique no ícone *Make a Farm*.

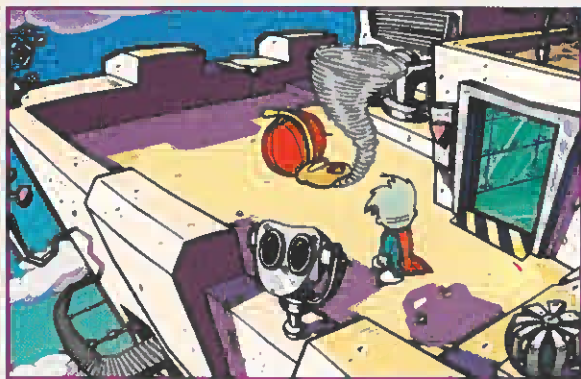
O ecrã do programa aparece. Selecciona os ficheiros e clique em *Print*, para imprimi-los. Para obter um melhor acabamento e maior resistência



das peças, o ideal é imprimir os desenhos e colá-los num papel mais grosso – como cartolina, por exemplo – antes de os montar.

Super herói de pijama

Pajama Sam 2 é um adventure muito divertido, ideal para crianças.



Sam é um miúdo que está aborrecido com uma tempestade que o impede de brincar na rua. Para acabar com todo o tédio que sente, transforma-se no herói *Pajama Sam* e decide ir pessoalmente à fábrica do tempo acabar com a chuva. Porém, *Sam* atrapalha-se e acaba por estragar o clima de todo o Mundo. Que tal, então, ajudar o rapaz a sair desta embrulhada?

Instale o programa. Para abri-lo, vá a *Iniciar*, seleccione *Executar* e escreva a seguinte linha de



comando: *C:\hegames\pj2-demo\Pj2demo*. Dê *OK*.

Sam aparece dentro da fábrica do tempo a contar (em inglês) o que lhe aconteceu. Nesta versão, o objectivo é encontrar o inspector *Flocos de Neve*. Você pode tentar fazer isso sozinho ou, então, seguindo os nossos conselhos:

1 Repare no aspirador que está a um canto da sala. Utilize-o para salvar o inspector. Clique sobre o aspirador, para que ele passe a agir como se fosse um cão.



2 Clique na parte inferior central do ecrã, para agarrar no saco do pó do seu inventário. O cursor transforma-se no saco. Clique, então, no elevador: *Sam* atira a poeira para dentro dele e o aspirador corre atrás dele. Clique novamente no elevador, para *Sam* seguir o "cão". A porta fecha-se e eles vão aparecer no topo do prédio, onde encontram o inspector a tentar escapar de um tornado.

3 Espere pelo diálogo entre *Sam* e o inspector e, quando o cursor do rato se tornar visível, agarre novamente no saco do pó e clique no tornado. *Sam* mandará o aspirador sugar a poeira e, também, o tornado, o que conjura o perigo.

FICHA TÉCNICA

Produtor
Humongous
Entertainment
www.humongous.com
Limitação
Só um nível
Preço sugerido
Cerca de 5 400\$00



Aquário virtual

Transforme o ecrã do seu PC num aquário, utilizando este Screen Saver.

Peixes a nadar calma e placidamente no ecrã do seu computador, enquanto uma música instrumental toca como fundo. Para ter esse belo

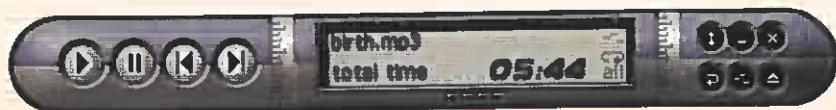
e relaxante visual no seu computador, basta instalar o *Swim Screen Saver*. O programa entra em acção sempre que o seu *PC* ficar ocioso e ainda permite que a opção de música seja desligada.

Instale o programa. No fim, o ecrã de configuração será aberto. Dê *OK* para fechá-lo e faça assim para activar o seu protector de ecrã:

1 Saia do *CD-ROM* e clique com o botão da direita num lugar livre da *Área de Trabalho*. No menu que aparece, escolha *Propriedades*.

2 No ecrã *Propriedades de Monitor* clique na aba *Protecção de Ecrã*. No campo com o mesmo nome seleccione a opção *Swim 1.0*. Pronto. Para ver como vai aparecer o *Screen Saver* clique em *Amostra*. Não mexa no rato nem no teclado.

3 Se quiser desligar a música, clique no botão *Configurações*. Na janela que aparece, desactive a opção *Enable Sound*, no campo *Options*. Dê *OK*, para fechar o ecrã de configuração e, depois, carregue novamente em *OK*, para activar o seu aquário virtual.



Músicas no PC

Ouçá músicas no formato MP3 no PC, usando o FreeAmp.

Fazer *downloads* de músicas da *Internet* gravadas em *MP3*, um formato comprimido de ficheiros de alta qualidade de reprodução, já se transformou numa mania entre os internautas. Essas músicas podem ouvir-se directamente no computador. Basta usar o programa *FreeAmp*, que vem no *CD-ROM*. Além disso, encontra também no *CD* cinco músicas para experimentar esta nova mania.

Depois de instalado, abra o programa. Vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, localize o grupo *FreeAmp* e clique no ícone com o mesmo nome. O ecrã do programa aparece. Os comandos são parecidos com os de um *CD Player*. Para ouvir as músicas que estão no *CD*, clique na seta para cima, que está no lado direito da barra do *FreeAmp*. Aparece o ecrã *Open Audio File*. Localize a *drive* de



CD-ROM, entre na pasta *Lazer* e abra a subpasta *MP3*. Escolha, então, uma das músicas e clique, depois, em *Abrir*.

No ecrã do *FreeAmp*, clique em *Play* e a música começará a tocar. Quando quiser parar clique em *Stop*. Para aumentar o som, clique na barra vertical que está no lado esquerdo do ecrã, perto do nome da música. Para sair do programa, clique no *X* que está no lado direito do ecrã. Se quiser obter mais músicas em *MP3* visite estes endereços da *Internet*: <http://www.mp3.org> ou <http://www.mp3.com>.

Acerte em cheio...



Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:

MUNDO DO CD-ROM
Remessa Livre n.11062
1051-001 Lisboa
(não necessita de selo)

ou assine por telefone
(01) 721 73 73/ 4
ou fax (01) 727 36 89

(Para pagamentos com cartões de crédito)



ASSINE JÁ E POUPE 1000\$00!

☐ **SIM** assino a **MUNDO DO CD-ROM** por 6 meses*

Nome _____

Morada _____

Código Postal _____ Localidade _____ Telefone (____) _____

☐ Autorizo o débito no valor de 4.700\$00/€23.5 no cartão  ☐  ☐  ☐ (não se aplicam cartões Visa Electron)

n.º Validade

☐ Junto cheque no valor de 4.700\$00/€23.5 à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

Assinatura _____

* Campanha válida até 31 de Março de 1999. Para Portugal Continental e Ilhas.

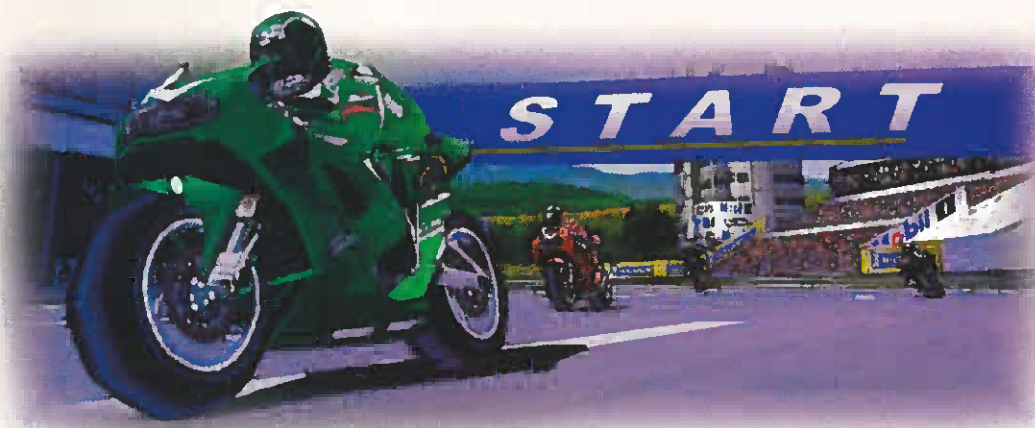
B4CD29-CD

Nota: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei, é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Caso não pretenda receber outras propostas comerciais, assinala aqui ☐

Velocidade e

Em Moto Racer 2 participe em corridas do campeonato mundial de velocidade ao volante de motos com 500cm³ ou em provas de motocross.

Moto Racer 2 tem dois modos de jogo: *Simulation*, o mais difícil, e *Arcade*, que é pura adrenalina. E na opção *motovelocidade* você conduz motos com 500cm³ cuja velocidade chega aos 300 Km/h!



Agarre no capacete, calce as suas luvas e prepare-se para queimar pneus. Em *Moto Racer 2*, um jogo que a *Electronic Arts* já lançou em Portugal, você participa em emocionantes despiques no asfalto ao volante de motos rapidíssimas ou, se preferir, pode optar por saltar obstáculos radicais numa pista de terra batida.

O jogo traz este dois modos de corrida diferentes. Em *Motovelocidade*, o utilizador conduz motos de 500cm³, iguais à que Alexandre Barros utiliza no campeonato mundial de motociclismo; em *Motocross*, o desafio é disputar emocionantes despiques em terra batida, superar obstáculos, fazer saltos fantásticos e participar em outras espectaculares aventuras.

Aquecer os pneus

Assim que surgir o menu principal do jogo clique em *Start* e, depois, no monitor do computador que aparece sozinho. No ecrã seguinte seleccione o nível de dificuldade do jogo: *Easy* (fácil), *Medium* (médio) ou *Hard* (difícil). Para acabar a

sua selecção, carregue no capacete.

No ecrã seguinte, escolha *Practice*, para treinar a condução em pista, ou *Single Race*, para ir directamente para o local da largada. Também é possível ajustar o tipo de jogo, através das seguintes opções: *Simulation*, onde qualquer batida significa uma queda, e *Arcade*, na qual só as batidas mais violentas é que resultam em quedas.



Após ter escolhido o tipo de jogo, decida se quer conduzir em terra batida ou no asfalto. Existem duas opções de pista: *Slip'n Slide* é um circuito profissional de motovelocidade, que vai exigir de si muita habilidade para segurar as motos nas curvas. Já *Bone Shock* traz

PARA INSTALAR

Bastar ir clicando em Next e, no fim, dar OK.

PARA EXECUTAR

No menu Iniciar existem duas opções: se tiver uma placa 3D, vá a MR2 Demo. Caso contrário, escolha MR2 Demo (no Direct 3 D).



Programas

Moto Racer 2 Demo

MR2 Demo

m duas rodas

todas as emoções dos saltos, obstáculos e curvas sinuosas do *motocross*. O seu maior desafio é completar a pista sem cair e no menor tempo possível.

Aceleração total

Agora, só falta escolher o tipo de mudanças da sua moto. As opções são: automáticas ou manuais. Escolha a que preferir e dê OK. Quando for dada a partida carregue na seta de direcção para cima e prepare-se para a adrenalina total. Os comandos da moto estão na caixa com o mesmo nome.

Veja, a seguir, algumas dicas para conduzir sobre duas rodas:



COMANDOS

↑ – acelerador. ↓ – travão.

← – vira para a esquerda.

→ – vira para a direita.

Barra de espaço – empina a moto.

[E] – muda o ponto de vista.

[O] – avança de mudança.

[W] – reduz de mudança.

[Tab] – ponto de vista da traseira da moto.



Nas corridas de motocross o mais divertido é radicalizar nos saltos. Carregue na barra de espaço antes de chegar à rampa, para que a moto empine, ganhe velocidade e você possa dar um belo salto.

- Em ambos os circuitos, uma boa opção para ganhar velocidade rapidamente é usar o turbo. Basta carregar na barra de espaço. A moto empina e acelera a fundo, mas, tenha cuidado: controlá-la nas curvas com o turbo não é tarefa fácil.

- Carregue na tecla **E**, para mudar de ponto de vista. Selecione o que achar que é melhor para si. Além disso, se clicar em **Tab** terá uma visão do que está a acontecer atrás da sua moto. É como se você virasse a cabeça para trás.

- No *motocross* controle a moto nas curvas socorrendo-se de pequenas derrapagens com a parte traseira, mas, tenha cuidado, pois essa técnica não funciona no asfalto. Reduza, portanto, aí a velocidade.

- Evite usar muitas vezes o travão. Quando quiser reduzir a velocidade solte o botão do acelerador (seta de direcção para cima). Trave apenas se não tiver outro remédio.

FICHA TÉCNICA

Programa

Moto Racer 2

Sistema Mínimo

Windows 95 Pentium

166 com 32 MB de

memória RAM

Produtor

Electronic Arts

Telefone

(01) 727 26 33

Distribuidor

Lusomundo

Telefone

(01) 318 73 06

Limitação

Só duas pistas

Preço sugerido

8 990\$00



Guerra do

Conduza um tanque com recursos especiais e defenda a sua base da invasão do exército inimigo tendo, inclusive, de repelir ataques de naves adversárias.



Defenda o seu território ao comando de um tanque futurista muito bem equipado e que flutua como um hovercraft, em Thunder Brigade.

Um tanque de guerra futurista, com um sistema de propulsão avançado que o mantém a flutuar como um *hovercraft*, e que permite alcançar alta velocidade. Esta é a sua "armadura" na guerra de *Thunder Brigade*. Você assume o comando de uma avançada máquina de guerra, com recursos de nave espacial e de tanque, e trava batalhas emocionantes para defender a sua base.

A sua missão é deter a invasão de naves inimigas – até aqui, não há nada de original. Mas, as imagens gráficas em 3D e a excelente dinâmica do jogo garantem muita diversão. Reflexos rápidos, agilidade no teclado e uma boa tática são condimentos indispensáveis para ter sucesso.

Como começar

Logo após entrar no jogo aparece o menu principal. Se antes de começar a jogar quiser treinar os comandos, entre na opção *Training Mission* e siga as instruções (em inglês) que aparecem no

ecrã, para praticar o controlo da nave.

Se quiser, também pode participar numa rápida batalha antes de entrar na guerra a valer. Basta escolher *Instant Action*. No entanto, para entrar realmente na missão e defender a sua base, atacando as instalações e veículos inimigos, escolha *Campaign*. Escreva o seu nome quando isso lhe for solicitado, clique em *Play Campaign* e prepare-se para a acção. Os comandos para conduzir o tanque em qualquer modo dos jogos podem ser conferidos na caixa abaixo.

COMANDOS

- ↑ – sobe o tanque. ↓ – desce o tanque.
- ← → – direccionam o tanque.
- Barra de espaço** – dispara a arma.
- [Alt] – desloca o tanque sem aceleração.
- [A] – acelera para a frente.
- [Z] – acelera para trás.
- [T] – trava o alvo. [M] – activa o mapa.
- [P] – pausa. [2] – foguetes.
- [3] – míssil. [F4] – reinicia a missão.
- [Ctrl] + [X] – sai do jogo.

PARA INSTALAR

Basta ir dando Next e no fim clicar em Finish.

PARA EXECUTAR



Programas ▶

FMagic Games ▶

Thunder Brigade Demo ▶

Thunder Brigade Demo

amanhã

O ecrã do jogo

Todas as informações relacionadas com o veículo e a sua missão são indicadas no ecrã do jogo. É possível obter qualquer informação, desde as partes danificadas da sua nave até à posição dos inimigos. Veja, agora, o que significa cada item do ecrã e saiba como usá-los para vencer a batalha.



Radar

O triângulo azul que está no centro representa o seu tanque. Os pontos a vermelho são os inimigos; os verdes, as naves da sua equipa. Os triângulos são sempre pontos móveis e os círculos são estações fixas de combate. Um pormenor importante é que os disparos são indicados por círculos amarelos.

Indicador de munição

A munição que ainda resta no seu tanque é indicada neste local. Nesta versão, há duas armas: foguetes, que são seleccionados com a tecla 2, e mísseis, escolhidos pela tecla 3. Os foguetes são ilimitados, mas só há 30 mísseis.

Indicador do estado do tanque

Aqui é onde os danos do seu veículo são mostrados. Se sofrer algum choque ou ataque inimigo pode saber o local exacto que foi danificado, o que lhe permite ter mais cuidado no próximo disparo adversário.

Quando atacar, a percentagem de energia do inimigo que ainda resta é mostrada juntamente com a mira (a vermelho). Assim, você sabe quanto tem de disparar para acabar com ele.

FICHA TÉCNICA

Programa

Thunder Brigade

Sistema Mínimo

Windows 95

Pentium 166 com

32 MB de RAM

Produtor

I-Magic Games

Limitação

Apenas uma missão disponível

Distribuidor

Inforjogos

Telefone

(01) 812 84 45

Preço sugerido

9 150\$00



Dia de caça

Deer Avenger é uma sátira bem-humorada das caçadas norte-americanas. Neste jogo, os veados vão-se vingar a caçar humanos.

Agarre na sua arma e prepare-se para uma caçada diferente. Neste jogo os papéis estão invertidos: são os animais que têm armas e os caçadores é que são caçados.



Ser politicamente correcto às vezes é muito complicado. Caçar animais, por exemplo, é errado. Mas, está certo que os humanos sejam caçados por animais? Terá oportunidade de reflectir sobre isso quando estiver a jogar *Deer Avenger*. O jogo é uma sátira aos caçadores americanos que perseguem e matam veados. Agora, chegou a altura da vingança.

A caçada

Depois de instalado, abra o jogo. Vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, localize o grupo *DeerAvenger Demo* e clique no ícone com o mesmo nome. No menu principal, carregue em *New Hunt* (*Nova Caçada*). Escolha, no ecrã *Choose Weapon*, a arma que quer usar. Nesta versão, só está disponível uma espingarda *M-16*. Clique em *Next* e,



depois, em *Hunt*. A janela *Map Screen* aparece. Todas as acções são controladas pelo rato. Clique no veado que está no mapa e, depois, num ponto qualquer, para ele percorrer a área e tentar encontrar indícios da presa, ou seja, o caçador. Se for encontrada alguma coisa, como latas de cerveja, por

exemplo, isso será indiciado no lado direito do mapa. Clique em *Hunt*, na parte inferior do ecrã, e comece a caçada.

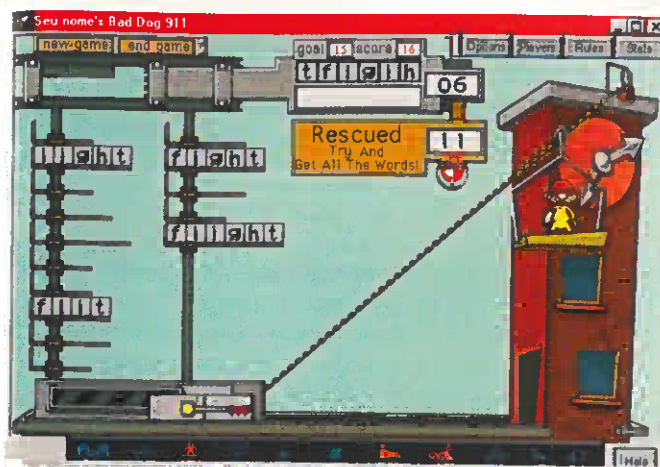
Vá arrastando o rato por forma a tentar encontrar as suas vítimas. Clique em *Look*, para activar uns binóculos que ampliam o seu campo de visão. Quando ouvir passos, carregue com o botão direito do rato nos binóculos e, depois, clique em *AIM* (mira), para preparar a sua arma. Ela tem mira telescópica. Agora, movimente a mira até localizar a sua presa e, quando isso acontecer, dispare – carregue no botão esquerdo do rato, para fazer isso.

Quando se acerta no caçador a cabeça dele aparece numa sala de troféus. Basta, então, clicar em *Main Menu* e recomençar a caçada. Nesta versão, estão disponíveis dois caçadores.

Para sair do jogo, clique em *Quit* e, no ecrã principal, carregue em *Exit*.

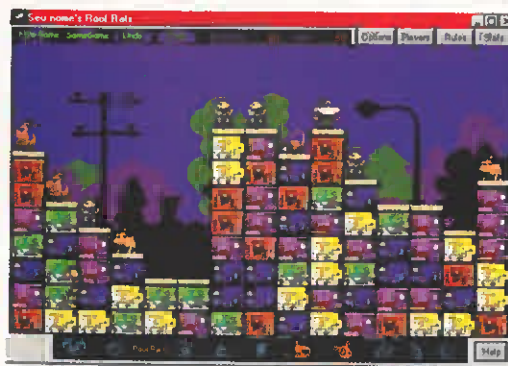
FICHA TÉCNICA

Programa
Deer Avenger
Sistema mínimo
Windows 95 /
Pentium 133
com 16 MB de RAM
Produtor
Simon & Schuster
Interactive
Limitação
Só uma arma e
um cenário
Observação
Até ao fecho
desta edição
desconheciamos a
existência deste jogo
em Portugal



Para isso, terá de formar palavras em inglês com as letras que aparecem baralhadas no topo do ecrã. Clique em *New Game* e, quando as letras aparecerem, escreva o maior número possível de palavras. Quanto mais palavras conseguir formar maiores são as hipóteses do limpador ser salvo.

Roof Rats – a sua missão é clicar nos blocos da mesma cor que estão agrupados, para que eles desapareçam, o que faz com que a pilha diminua e as personagens consigam descer tranquilamente.



Pode escolher entre três jogos para divertir-se: Bad Dog é um tipo de caça-palavras; Roof Rafts é um jogo de raciocínio; e Movin' Maniacs, um jogo de acção e estratégia.

Passe o tempo

Pacote com três jogos divertidos, para relaxar enquanto usa o seu PC.

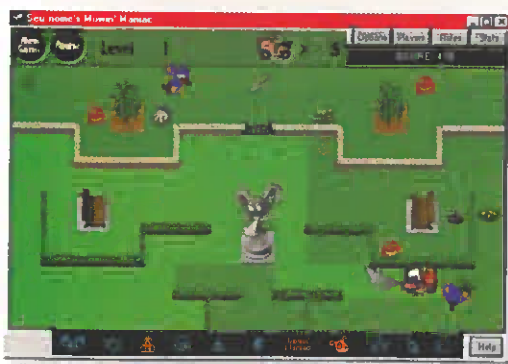
After Dark Games é um pacote de jogos divertidos, baseado no famoso protector de ecrã After Dark, e vai prender a sua atenção por muito tempo. Nesta versão, pode escolher entre três jogos e tem possibilidade de jogar cinco partidas em cada um deles. Os jogos são: *Roof Rats*, um jogo de raciocínio; *Bad Dog*, uma espécie de caça-palavras; e *Movin' Maniacs*, um jogo de estratégia.

Início da diversão

Depois de instalado, abra o programa. Vá a *Iniciar*, escolha *Programas* e clique no ícone *After Dark Games Demo*. No primeiro ecrã escolha um dos jogos – os três ícones iluminados que estão na parte inferior do ecrã. No ecrã do jogo, clique em *Add Player* e escreva o seu nome. Depois, carregue em *Play*. Veja, agora, como jogar cada um deles:

Bad Dog – o seu objectivo é evitar que o homem que está a limpar o relógio caia.

Tenha o cuidado de clicar sempre nos blocos certos, de modo a agrupar os que estão sozinhos, para que eles sejam eliminados.



Movin' Maniacs – corte toda a relva do jardim. Use as setas de direcção do teclado para movimentar o cortador de relva, e tente fugir aos jardineiros furiosos. Se eles o alcançarem, você perde uma vida.

Dica: se quiser continuar a jogar depois das cinco partidas expirarem desinstale e volte a instalar novamente o jogo.

FICHA TÉCNICA

Programa

After Dark Games

Sistema Mínimo

Windows 95, 486

DX2 com 16 MB

de RAM

Produtor

Sierra

www.sierra.com

Limitação

Só três jogos e cinco

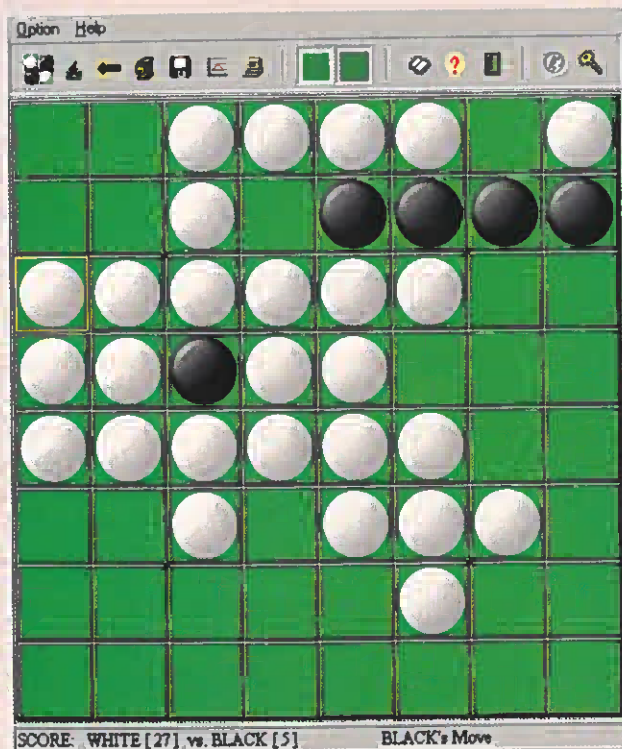
partidas de cada

Valor do registo

Não informado



Desafie o seu raciocínio



Uma espécie de jogo de damas no qual você defronta o computador.

Othello é um jogo de raciocínio baseado no jogo de tabuleiro com o mesmo nome. Cada jogador inicia a partida com duas peças e, em cada jogada, deve incluir uma nova peça no tabuleiro, de modo a manter pelo menos uma peça adversária presa entre duas das suas, tanto no sentido horizontal como vertical ou diagonal. Quando isso acontece, as peças presas mudam de cor e passam a integrar o conjunto de quem fez a jogada. Vence quem tiver mais peças quando o tabuleiro se completar.

Instale o jogo. Para o abrir, vá a *Iniciar*, escolha *Programas* e clique no ícone *Othello v.2.1.7*. No ecrã *Intro*, clique em *Play Game*. O ecrã do jogo aparece. Começam as pretas: para fazer a sua jogada, clique na casa vazia do tabuleiro onde quer incluir a nova peça. O ícone do tabuleiro que está na barra de ferramentas começa um novo jogo; o homem pequeno força o computador a efectuar uma jogada – ou sugere um movimento, se for a sua vez de jogar – e a seta retrocede uma jogada.

Ainda na barra de ferramentas, para jogar contra um amigo basta clicar no ícone do computador: ele transforma-se num homem pequeno, símbolo do modo de dois jogadores.

FICHA TÉCNICA

Produtor

John Bloch
1514 Stalling Rd.
Durham NC,
27703 - USA
<http://mypage.host.com/jrbloch>

Limitação

Shareware

Valor do registo

Cerca de 1 500\$00

Tetris ao contrário

Em Bubbles, o objectivo é rebentar as bolhas que sobem pelo ecrã.

Bubbles é um jogo de raciocínio parecido com o Tetris. Mas, em vez de agrupar as peças que caem do topo do ecrã, o seu objectivo é juntar as bolhas coloridas que vão subindo, organizando-as por cores em filas verticais, de modo a eliminar as peças que estão espalhadas pelo ecrã. Cada vez que agrupar pelo menos quatro elementos da mesma cor, eles desaparecem. Se o recipiente se encher, o jogo acaba.

Depois de instalado, vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, seleccione *Dyno Tech* e clique no ícone *Bubble Shareware*. No ecrã do jogo, vá a *Game* e escolha *New Game*. Em *Shareware Notice*, clique em

I'll hold out for now e, em seguida, carregue em *GO*, para começar a jogar.

As setas de direcção movimentam as bolhas; a seta para baixo roda a peça e a barra de espaço faz com que ela suba mais depressa. Há ainda peças-bónus, como o sol, que dá pontos extra, e rochas, que atrapalham a sua jogada. Para sair, vá a *Game* e clique em *Exit*.

FICHA TÉCNICA

Produtor

DynoTech

Telefone

001 573 774 50 01

Fax

001 573 774 30 52

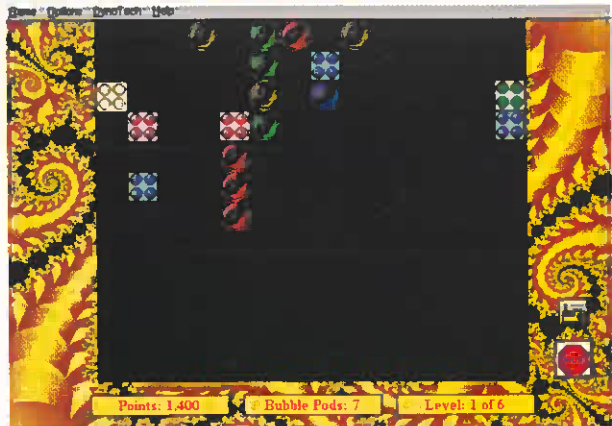
www.dynotech.com

Limitação

Só seis níveis.

Valor do registo

Cerca de 3 600\$00



Quebre a cabeça

Escolha entre cinco gravuras e resolva estimulantes quebra-cabeças no PC.

Resolver quebra-cabeças no ecrã do computador pode ser tão divertido como brincar com o jogo tradicional. Afinal, é sempre gratificante ver aparecer imagens maravilhosas daquilo que era apenas um emaranhado caótico de peças.

Com *BigJig*, pode escolher entre cinco gravuras diferentes para montar. O princípio é o mesmo do jogo tradicional. As peças aparecem baralhadas e você terá de colocá-las na posição correcta, até formar a ilustração.

O programa precisa de ser instalado. Para o abrir, clique no ícone de atalho *BigJig 4.0*, que foi criado na *Área de Trabalho*. O ecrã principal aparece. Carregue no



desenho que tem informações do fabricante e que está no meio do ecrã. Na janela *Open Jigsaw* escolha um dos ficheiros. Clique num deles e um *preview* da gravura já pronta será mostrado. Em *Pieces*, escolha quantas peças terá o quebra-cabeças. Basta usar a barra de rolagem: há desde 96 a 950 peças, dependendo das figuras. Mas, não



se esqueça que quanto maior for o número de peças mais difícil será resolver o seu quebra-cabeças.

Clique em *OK* e espere que o jogo seja carregado. Clique em cada peça e arraste-a até ao local onde deseja colocá-la. Se essa for a peça certa, ela ficará seleccionada. Para sair, vá a *File* e carregue em *Exit*.

FICHA TÉCNICA
Produtor
Universal
Commerce, Inc.
Issaquah, WA, USA
Telefone
001 425 392 22 94
Limitação
Só cinco gravuras
Valor do registo
Cerca de 2 700\$00

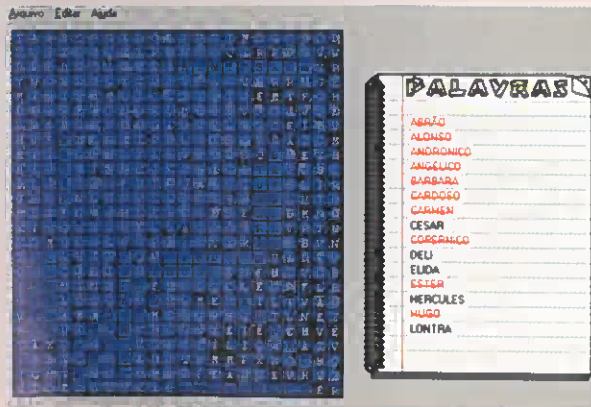
Caça-palavras

Divirta-se com a versão electrónica deste passatempo tradicional.

Todo em português (léxico brasileiro), *Caça-Palavras* é a versão para *PC* deste tradicional passatempo. O objectivo é encontrar determinadas palavras no diagrama composto por letras. As palavras tanto podem estar na horizontal, como na vertical ou na diagonal.

Instale o programa. Para o abrir, vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, e clique em *Caça-Palavras 1.0*. Dê *OK* na primeira janela.

No ecrã principal, vá a *Arquivo* e clique em *Novo*. O ecrã *Criar Caça-Palavras* aparece. Escolha o nível do jogo — fácil, médio, ou difícil — e, no campo *Arquivo*, seleccione um tema para as palavras, a partir



dos assuntos disponíveis, como *nomes*, *animais*, *comida*... Em seguida, carregue em *Iniciar*. No lado esquerdo aparece um quadro com as letras baralhadas. Em *Palavras* são mostrados os nomes que tem de encontrar. Quando descobrir uma palavra, clique na primeira letra e na última, para a destacar.

Esta versão só permite que se abra o jogo sete vezes. Depois, para voltar a jogar, tem de fazer-se o registo.

FICHA TÉCNICA
Produtor
Fredri Giesbrecht
Bagé, RS
Telefone
00 55 32 46 32 07
Limitação
Só permite entrar
no jogo sete vezes.
Valor do registo
Cerca de 1 000\$00



Atirador de tortas

Divirta-se a atirar tortas aos palhaços, como nas tradicionais comédias.

Quem nunca deu muitas e boas risadas com as tortas atiradas à cara de gordos, magros, patetas e palhaços das famosas e tradicionais comédias? Pois bem, o seu objectivo em *Wheels* é exactamente esse: atirar tortas à cara dos palhaços que lhe aparecem à frente. Com imagens em 3D, a visão é em primeira pessoa e você percorre vários corredores de uma escola.



Instale o jogo. Para o abrir, vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, localize o grupo *Wheels Demo* e clique no ícone *Wheels*. No ecrã que aparece, carregue em *Start New Game*. Dê *Enter* no ecrã *Level 1* e, depois, prepare-se para jogar. Nesta versão, só está disponível um nível.

Vá andando pelos corredores e utilize as setas de direcção do teclado para movimentar-se. Não se esqueça de recolher as tortas que lhe aparecem pelo caminho: basta passar sobre elas.

Quando encontrar algum palhaço, carregue na barra de espaço e... torta nele! Tente recolher também as caixas de

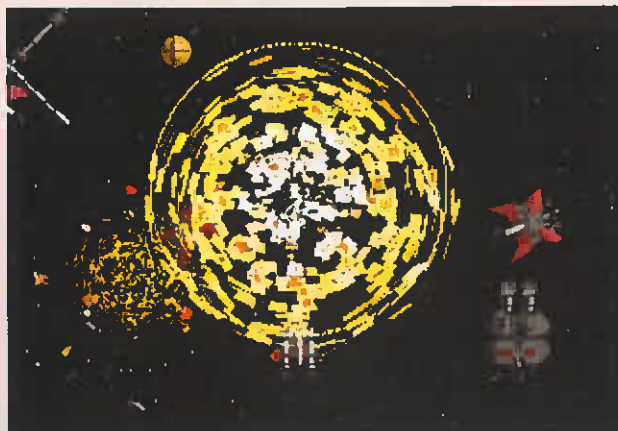
primeiros-socorros, pois elas restauram a sua energia, e, ainda, as chaves que aparecem. Vai precisar delas para abrir algumas portas.

Para sair, carregue em *ESC* e, no ecrã principal, clique em *Quit*.



FICHA TÉCNICA

Produtor
RJ Cooper & Assoc.
Dana Point, CA, USA
Telefone
001 949 661 69 04
Fax
001 949 240 97 85
www.rjcooper.com
E-mail
techsupport@
rjcooper.com
Limitação
Só um nível
Valor do registo
Não indicado



Cavaleiro celeste

Conduza uma avançada nave espacial e destrua os seus inimigos do espaço.

Muita acção e tiros por todos os lados. Em *DemonStar*, você é um piloto e tem de testar o protótipo de uma nave espacial que possui armas

COMANDOS

← → ↑ ↓ – movimentam a nave.

[Cin] – dispara as armas comuns do arsenal.

Barra de espaço – dispara a mega-bomba.

[Ctrl] + [Alt] + [A] – aborta a missão.

poderosas. Para isso, deverá eliminar todas as naves inimigas que se atravessam no seu caminho, inclusive, a nave-mãe. O melhor de tudo é que pode jogar em rede com um amigo, que conduzirá uma nave igual à sua.

Depois de instalado, abra o jogo. Vá a *Iniciar*, escolha *Programas*, localize o grupo *DemonStar* e clique no ícone com o mesmo nome. No ecrã principal, aceda ao menu *File* e escolha a opção *StarPlayer1*, para jogar sozinho. Espere que o jogo carregue – aparecem as palavras *Mission Begin* – e, depois, já pode começar a jogar (veja a caixa *Comandos*). Não se esqueça de recolher os bónus que aparecem. Para sair, vá a *File* e escolha *Exit*.

FICHA TÉCNICA

Produtor
Mountain King Studio
www.mking.com
Limitação
Só um nível
Valor do registo
Cerca de 1800\$00



Grandes momentos



na sua...

Todos os meses, os mais espetaculares
acontecimentos desportivos de impacto nacional
e internacional estão na MUNDIAL.

Da Fórmula 1 ao Futebol, do Automobilismo ao Atletismo,
do Basquetebol ao Ténis, encontre na *Mundial* um espaço
reservado à emoção. Uma revista que oferece as mais
surpreendentes imagens, acompanhadas de reportagens
e entrevistas de um número imenso de modalidades.

W
EDITORA
VOLTA AO MUNDO



MUNDIAL O espectáculo do desporto!

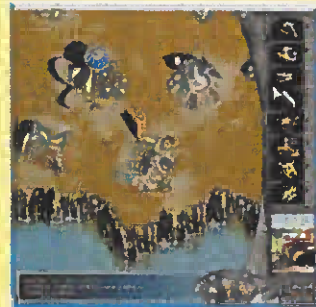


GUIA DO CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.

ECHELON
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MIDAS
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
6 450\$00

Administrar um território correctamente por forma a fazê-lo progredir é o desafio proposto em *Echelon*, um jogo de estratégia no estilo do conhecido *Warcraft*. A acção decorre no planeta *Ring Worlds*, onde uma civilização muito avançada luta entre si.

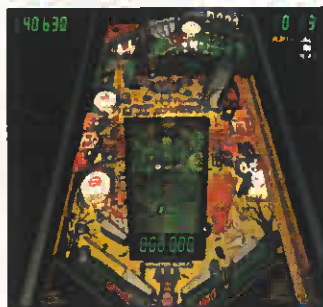


O jogador terá de optar por uma das três espécies de habitantes – *Aruthas*, *Eriins* e *Trasks* – para comandar e defendê-los dos inimigos.



POWERSLIDE
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
GT INTERACTIVE
ECOFILMES
(056) 83 62 00
7 990\$00

Uma corrida ao volante de *buggies* em pleno ano 2002 e pelo deserto fora. Os adversários são horrendos e querem a toda a força acabar com a sua raça. Por isso, não facilite! Sozinho ou com amigos, em rede, escolha o carro e a pista em que quer correr, espere pela contagem decrescente e ... pé na tábua.



**MICROSOFT PINBALL
ARCADE**
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MICROSOFT
MSFT
(01) 440 92 00
4 300\$00

Um clássico. Os fãs do *pinball* têm aqui uma soberana oportunidade de regressarem ao passado, ou seja, aos tempos em que este jogo fez um estrondoso sucesso. As mesas são realmente de outrora, mas o gosto de atirar a bola e controlá-la com os dois *flippers* mantém-se muito activo.



INCOMING
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
RAGE SOFTWARE
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
9 150\$00

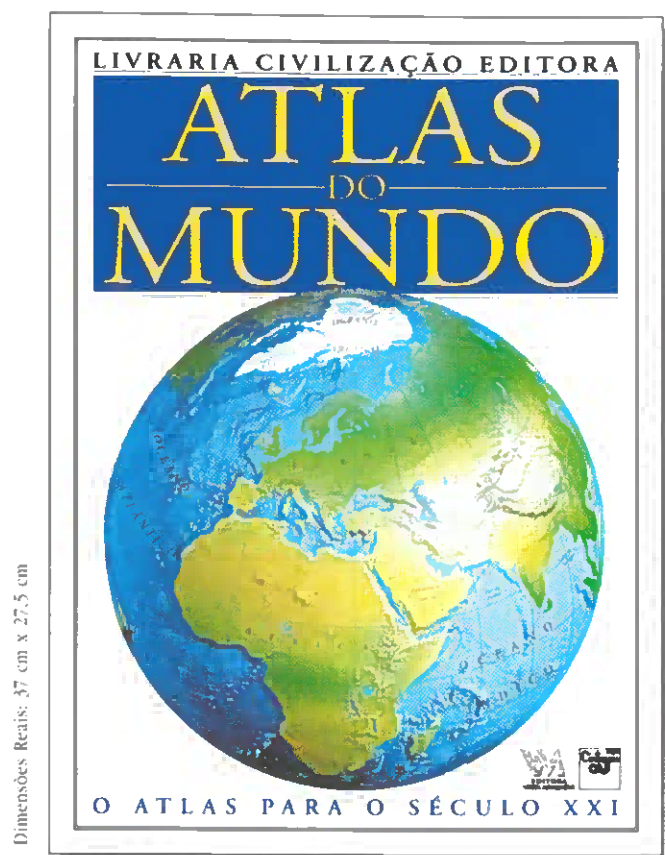
Numa acção futurista, alienígenas destroem bases humanas na Lua e, inesperadamente, conseguem atacar a Terra. Combates na primeira pessoa, aliados à possibilidade de jogar em rede ou por *modem* tornam o jogo atraente. Mas, por força das excelentes imagens gráficas que possui *Incoming* exige placa 3D.



ODT
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
PSYGNOSIS
ECOFILMES
(056) 836 200
9 990\$00

O nome não engana: *ODT* (*Escape Or Die Trying*, ou seja, *Escape ou morra a tentar fazer isso*). A sua tarefa é difícil: salvar o Mundo das mãos de uma legião de estranhas criaturas. Para ter sucesso deverá possuir reflexos rápidos e muita inteligência, porque senão acabará, de facto, por morrer.

Sem dúvida...



...MAIS DO QUE UM SIMPLES ATLAS!

No limiar do novo milénio e no final de um século de profundas transformações, surge um novo ATLAS. A crescente globalização, as catástrofes naturais, a intervenção humana e os conflitos entre países alteraram definitivamente a face do Planeta. Mais de 900 fotografias e 560 mapas mostram-lhe o mundo real totalmente actualizado. Dos espectaculares mapas desdobráveis aos de consulta rápida, dos mapas únicos a 3D aos mapas continentais e regionais, encontre um modo diferente de ver o Mundo!

Adquira este ATLAS em condições muito especiais

RESERVAMOS PARA SI FORMAS ESPECIAIS DE PAGAMENTO... E AINDA RECEBE COMO OFERTA UMA ASSINATURA ANUAL DA REVISTA VOLTA AO MUNDO. PARA MAIS INFORMAÇÕES, CONSULTE AS EDIÇÕES 51 (JANEIRO) OU 52 (FEVEREIRO) DA VOLTA AO MUNDO, OU CONTACTE PELO TELEFONE (01) 721 73 73/4



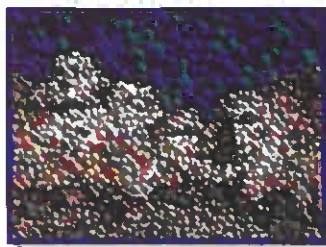
Cartografia do Século XXI ao Serviço do Conhecimento do Mundo



Nesta Edição



APLICATIVOS



- **MS PhotoDraw 2000** – editor de imagens da *Microsoft*, que permite aplicar efeitos especiais em fotos e ilustrações, e criar postais, posters e outros impressos.
- **FormTool 97** – traz 450 modelos de formulários já prontos e que podem ainda ser adaptados às suas necessidades, o que lhe permite poupar dinheiro, pois não precisa

mais de comprar impressos.

- **WebMirror** – com este programa é possível extrair as páginas da *Web* que se deseja visitar e depois consultá-las tranquilamente, sem estar ligado à rede.
- **BigPage** – uma espécie de controlo remoto com o qual pode aceder às suas páginas favoritas de *Internet* mais rapidamente.
- **E-Icons** – permite alterar facilmente os ícones que tem no *Windows*, inclusive, o da *Reciclagem* e o de *O Meu Computador*.
- **Open As** – acrescenta a opção *Abrir com...* ou *Open With...* ao menu do botão direito do rato. Assim, é possível abrir um documento com um programa diferente do qual ele está associado.
- **Real Audio to Wave** – transforma ficheiros de *Real Audio* retirados da *Internet* no formato *Wave*.
- **Desinstalador de ficheiros** – permite apagar ficheiros copiados para o seu computador a partir do *CD-ROM* da revista.

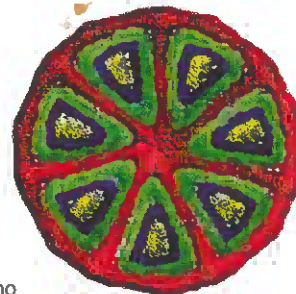
JOGOS

- **Moto Racer 2** – participe em corridas alucinantes a 300 km/h em duas rodas, neste simulador de motociclismo. Pode escolher entre conduzir motos de 500 cm³ em pistas de asfalto ou participar em competições de motocross
- **Thunder Brigade** – controle um tanque futurista e participe numa batalha contra naves inimigas que estão a tentar invadir o seu território.
- **After Dark games** – três jogos divertidos e sem compromisso para você relaxar do trabalho pesado e exercitar a sua capacidade de raciocínio.
- **Quebra-cabeças** – traz cinco gravuras em forma de quebra-cabeças para você resolver. Até se pode escolher o número de peças.
- **Bubbles** – jogo de raciocínio semelhante ao famoso *Tetris*. O seu objectivo é agrupar e destruir as bolhas que sobem pelo ecrã.
- **Deer Avenger** – sátira divertida dos jogos de caçadas. Desta vez são os veados que resolvem vingar-se e, como tal, caçam os caçadores.
- **DemonStar** – conduza o protótipo de uma super-nave espacial, equipada com o que há de mais moderno em armamentos, e participe em emocionantes batalhas contra naves inimigas.
- **Caça-palavras** – versão electrónica e em português do tradicional passatempo caça-palavras. O objectivo é encontrar as palavras que estão escondidas num diagrama de letras mostrado no ecrã.
- **Wheels** – como nas antigas comédias, a sua missão neste divertido jogo é atirar tortas aos palhaços que lhe aparecem à frente.
- **Othello** – jogo de tabuleiro cujo objectivo é capturar peças inimigas, acrescentando-as ao seu conjunto. Para um ou dois jogadores.



LAZER

- **Screen Saver aquário** – protector de ecrã que mostra um belíssimo e relaxante aquário quando o seu computador fica ocioso.
- **Make a farm** – crie uma quinta: imprima os esquemas que vêm no programa. Depois recorte-os, pinte-os e crie uma bela quinta com animais e tudo.
- **Freeamp** – ouça ficheiros no formato *MP3* directamente do seu *PC*. Além disso, no *CD-ROM* encontra cinco músicas para ouvir com este programa.
- **Crocodile Clips** – simulador que permite montar circuitos eléctricos simples, fazendo funcionar lâmpadas, motores e outros componentes electrónicos.
- **ReBirth** – programa que simula um famoso sintetizador dos anos 70, ideal para criar música de dança no computador.
- **Glooble** – crie desenhos através da repetição de padrões, como se eles estivessem em frente a espelhos. Gera belíssimos efeitos coloridos e tridimensionais (veja a imagem ao lado).
- **Imagens** – 18 bonitas imagens em alta resolução de cidades famosas dos Estados Unidos, para usar como quiser no seu computador.
- **Pajama Sans** – jogo infantil no estilo *adventure*. A sua missão é ajudar o divertido herói a normalizar as condições climáticas.



UPGRADE

- **Internet** – aprenda a comprar e a vender qualquer coisa nos classificados da *Internet*.
- **MS Word** – Dicas para incluir imagens e tabelas nos seus trabalhos do *Word*, criando um aspecto bastante profissional. E ainda as principais notícias do mundo da informática.

DICAS & TRUQUES

- **Resolva os seus problemas** – consulte as respostas às dúvidas mais comuns dos leitores. E encontra aqui, ainda, dicas seleccionadas, para usar melhor os seus programas.

GUIA DE COMPRAS

- **Os lançamentos nacionais em CD-ROM** – guia com os programas mais recentes, testados e avaliados pela redacção da revista *Mundo do CD-ROM*, para o ajudar na altura das suas compras.

MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um *CD-ROM* em português e um suplemento com os melhores endereços da *Internet*. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.